本期焦点：如何选择最合适的学习类软件

2月上 特惠价7元

www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第285期

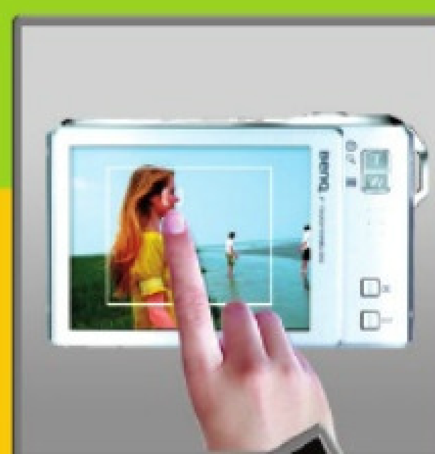
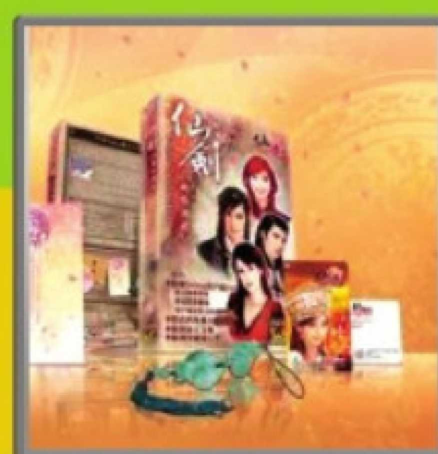
大众软件®

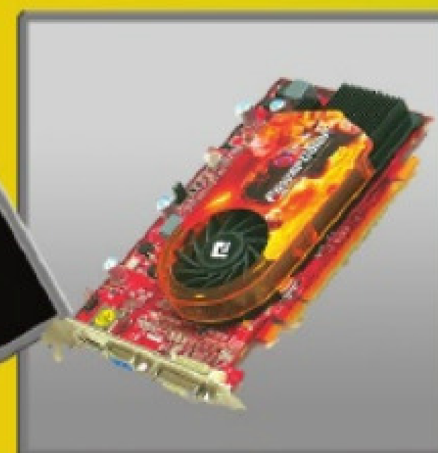
电脑应用与娱乐的第一选择



Poptry.com 大众试客

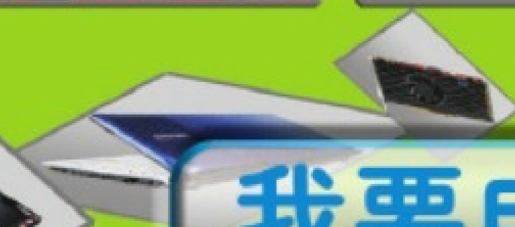
好用你就揣着走 不好大家一起踹





我要申请

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

指尖飞扬的传奇——说说键盘的那些事

新品初评：触摸风景——尼康COOLPIX S60数码相机/重装上阵——瑞星全功能安全软件2009

专栏评述：风潮——巨屏幕手机时代

网络时代：科学正流行/移动IM，上网轻松谈

在线争锋：为艺谋，亦为稻粱谋/金钱改变魔兽

前线地带：红色派系——游击队/军官/狂暴咆哮

评游析道：混血儿的魅力——策略与角色扮演的联姻

攻城略地：《国王的恩赐——传奇》简明攻略



本期强档攻略

死亡空间秘闻录

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　高庆生
社　　长　宋振峰
总　　编　宋振峰

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）　答笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者　汪铁 李刚
本期责编　余蕾
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100142

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任）　刘博　陈文
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135597
读者俱乐部　010-88118588-8000
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟　韩灵合
电　　话　010-88118588-6106
传　　真　010-88135614

平面设计　平龙飞　汤瑛　张子祚　林静
印　　刷　北京盛通印刷股份有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号　ISSN 1007-0060
　　　　　CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
广告许可证　京海工商广字第8068号

出版日期　2009年02月01日
定　　价　人民币 10.00元

责编手记

自己排版，踢某位编辑去排版，安抚因工作量过大而脸色不佳的美编MM，编辑部主任过来要组稿进度，QQ上软盘管理组的字样闪了又闪……这是一个紧张的出片日，这又是一个平常的出片日，我斗志昂扬精力充沛，左手速溶咖啡右手巧克力奶糖，决心与时间斗、与网速斗、与打印机斗……“责编大人，到订饭的时间了。”同事从角落里探出头来，不紧不慢提醒——天，我差点忘记“人是铁饭是钢”，冲到小黑板前拿菜单，等等，我是拿新疆的这家呢还是拿川菜的这家呢?

好像是嫌这还不够，要雪上加霜似的，Boss走过来，微笑着说：“别忘记还有责编手记要写啊！”

我再不崩溃我还是人嘛。

编辑部里类似我这状态的人还不少。Artec最近忙试客网站忙到不分昼夜，充分体会到“自己找事儿自己受罪”这句老话中隐藏的真知灼见。要知道本来“硬件评析”就属于一块硬骨头，试客网站则既要联络产品又要甄别申请者，还要教试客们写试用手记，就他一个人，生出三头六臂怕都不够用。冰河，刚从苏州开会回来又将去青岛，年底大会小会总结会表彰会答谢会，专题还不能空着，他那脸色，不用我描述了，你就参照上等精白面好了。

也有不太忙工作的，可是他忙的事情比工作还辛苦，那就是春节回家得买火车票，这是体力活儿，外加超级耐心和爆发力。至于为什么，不用出门搞调查，你看看早间新闻就知道了。不回去不行啊？那谁谁还老放那首歌“常回家看看”呢，一年到头，只有这个假时间长，只有这个假最重要，合家团聚共贺新春，不回去不行啊！

春节，不向你拜年也不行啊！

在此，谨代表编辑部全体同事，恭祝亲爱的读者你：牛年行牛运，事事亨通；新春新气象，愿愿如意。

放鞭炮去喽……

本期责编：林晓

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
福建	俞杨俊	新疆	王一琪
四川	田鑫	江苏	孙晨琳
湖南	杨瀚博	山东	麦伟中
山西	赵翼东	贵州	吴昊
甘肃	李鸿鹄	广西	莫怡宁
北京	马天翼	青海	唐绩芸
黑龙江	钟国	湖北	熊澄宇
天津	陈玉路	四川	杨勇
安徽	王棕	山东	禹小亭
北京	李生盛	江西	平安



奖品为游艺春秋提供的《新破天一剑》鼠标垫

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

上海大学火爆招

——即日起开始报名，限招90

动画人才急缺



的专业人才招聘网站—中华
一期的职场人气排行榜。 在
画、游戏设计等职业仍是招
游戏软件开发工程师、游戏
位开出的月薪高达8000元以
验的游戏设计人才甚至开出
，仍是一将难求。 物以稀
的游戏影视动画人才已经成
设计师、动画设计师已经成
中的"金领"职业之一。

品牌领先源于不断进步

自2003年以来，上海大学成教学院与著名数字艺术教育机构CIA数码合作，用重点大学的规范教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的"优秀培训机构"和"优秀游戏动画师资奖"两项大奖。

2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。"上大CIA"已成为国内非常有影响力的知名数字艺术教育品牌。



实战案例培养 学习就业全程无忧

上大CIA的毕业学生不仅在游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在广告设计、多媒体制作、建筑效果设计等行业也备受欢迎，上大CIA五年来培养的3000余名学生已经成为上海、北京、广州等城市数字艺术行业的中坚力量，学员以其高技能水平受到游戏影视动画企业的青睐，就业率名列前茅。

上大CIA的课程体系让学生在实战中，掌握游戏动画开发中的各种实用技能，使学生能够胜任游戏企划、脚本、分镜、原画、角色设计、3D模型制作、场景制作、游戏动画、影视广告创意、游戏特效等工作。

课程采用小阶段小作品，大阶段大作品的教学理念，学生在校期间，自己提出游戏企划案，自己设计游戏角色和场景并以团队合作的方式完成作品整合，或实现影视动画作品获艺术短片的创作。上大CIA的案例式培养模式让学员可以学习就业全程无忧，搭建了从爱好者通往职业"金领"的捷径



在我校组织的上海大学CIA
招聘会上，高质量的学生作品
、影视制作企业的青睐，就业

【友情链接】

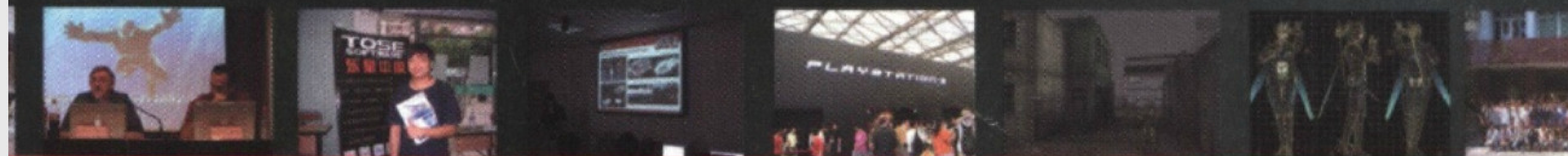
上大CIA第28期班将开设游戏
游戏程序设计两个专业，学制为全
学时数为1080学时。

计划招生共90名，走读住读均
满即止。

报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闻路1220
成教学院B楼211室。

详情可登录www.cia-china.co
www.shu.edu.cn/ad



学游戏拿高

上海大学 招生公

维游戏影视动画、游戏程序设计研修

际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军
重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动
十八期班），有关事宜公告如下：

画专业研修班（全日制1年）　招生人数：60
统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原
戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、
头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业

业研修班（全日制1年）　招生人数：30
戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌
地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设
、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《
同时可组织参加由上海市政府部门认可的《上海市数字媒体紧缺人
》和MAYA、3ds max官方认证考试。

1、上海大学嘉定校区（住读）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；



详情请登陆：www.cia-china.c



触摸风景——尼康COOLPIX S60数码相机

■晶合实验室 壹分





尼康S60是一款不错的卡片式数码相机，外形美观设计精巧，大尺寸触摸屏对操作感受的改善非常明显，应该会成为S系列的标志性风格之一。这款产品的成像素质中规中矩，操控简单方便，适合追求时尚的用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

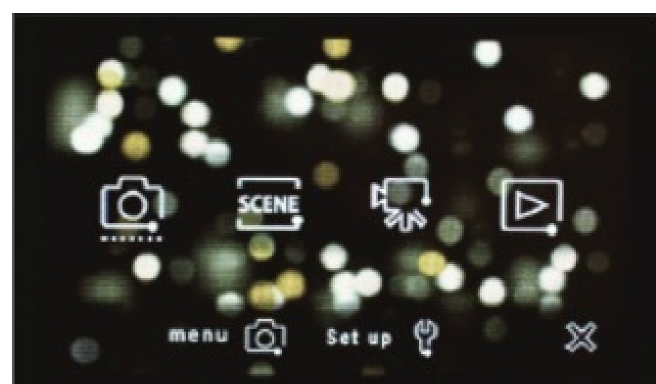
厂商：尼康（Nikon）
上市状态：已上市
售价：1850元
附件：电源适配器/软件光盘/说明书等
咨询电话：400-820-1665
推荐：追求时尚的用户



机身侧面的轮廓



机身背面被液晶屏所覆盖



主菜单操控界面

S60是尼康新S系列的首款产品，外观上与之前的S52有了明显变化，机身线条中多了一些棱角起伏，虽然沿用了S系列的波浪式轮廓设计，但S60却在其中增加了锐利的棱线，并且调整了尾部弧度，改进了机身握持感。机身采用铝合金外壳，表面经过高质量的烤漆工艺处理，呈现出极佳的质感，配合22mm厚的机身显得非常时尚。正面外壳保持了一贯简洁的设计风格，5倍光学变焦的潜望式镜头位于机身右上角，金属镜头盖给予镜头良好的保护。

16：9的3.5英寸23万像素的触摸式液晶屏占据了整个机身背部，给人很强的视觉冲击力，屏幕表面覆盖防反射涂层，并具备亮度调节功能，便于用户在户外光线强烈的地方使用。这块屏幕的显示效果中规中矩，虽然23万像素略微偏低，但最重要的色彩表现方面令人满意，回放视频和照片的效果都很不错。由于采用了触摸式的操作方式，这款产品的控制按键大量减少，机身顶部仅有电源开关和快门，机身左侧则是挂绳环和HDMI输出接口，便于用户外接电视机等显示设备浏览图片和视频。

S60的触控操作非常便利，无论是使用手指还是随机附赠的触控笔，都能获得快速准确的响应，尤其是触摸对焦功能，大大提高了对焦点选择速度，对合焦准确性也有帮助，即点即拍的方式仿佛能触摸眼前的风景，着实令人愉悦。

这款产品采用5倍光学变焦的潜望式尼克尔镜头，镜头焦距为5.9～29.5mm，135等效焦距为33～165mm，对于潜望式镜头而言，能在大变焦比下兼顾广角实属不易，而100～165mm焦段还可兼顾人像特写和风景拍摄，配合VR防抖功能非常实用。不过困扰潜望式镜头的光圈偏小问题仍然没有突破，S60的最大光圈为F3.5（广角端）～F6.5（长焦端）。另外这款产品在微距模式下最近对焦距离为9cm，放大率接近1：1，成像锐利，令人满意。

S60的感光元件为1/2.3英寸CCD，物理像素1034万，有效像素为1000万，可输出最高分辨率为3648×2736的照片，并能以640×480@30fps的规格拍摄不间断的有声AVI视频。这块CCD在感光度方面表现一般，当最高ISO达到3200时只能采用500万像素拍摄，令人略感遗憾。此外S60还具备脸部优先对焦、D-Lighting等实用的功能，还有10多种场景模式和剪裁、拉伸、透视控制等多种润色功能，可以满足大部分用户的应用需求。

从测试样张来看，S60的成像风格非常适合那些不喜欢繁琐修图工作的用户，色彩鲜艳厚实，暗部细节的还原和高光部分的控制也比较到位。这款产品保持了尼康相机锐利的成像风格，不过机内锐化的痕迹较明显。虽然镜头在广角端有明显的桶形畸变和轻微暗角，但利用透视控制功能可轻松矫正，效果明显。P



室外风景样张，自动模式，广角端33mm，F3.9，色彩表现与暗部细节还原不错，有明显镜头畸变和轻微暗角





作为一款入门级16：9全高清显示器，三星2233sw给我们的印象是中规中矩，没有出彩的地方，也没有明显的缺点。我们认为这是一款性价比较好的产品，适合近期有装机或升级计划的主流用户。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：三星（SAMSUNG）
上市状态：已上市
售价：1599元
附件：数据线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-810-5858
推荐：主流装机用户



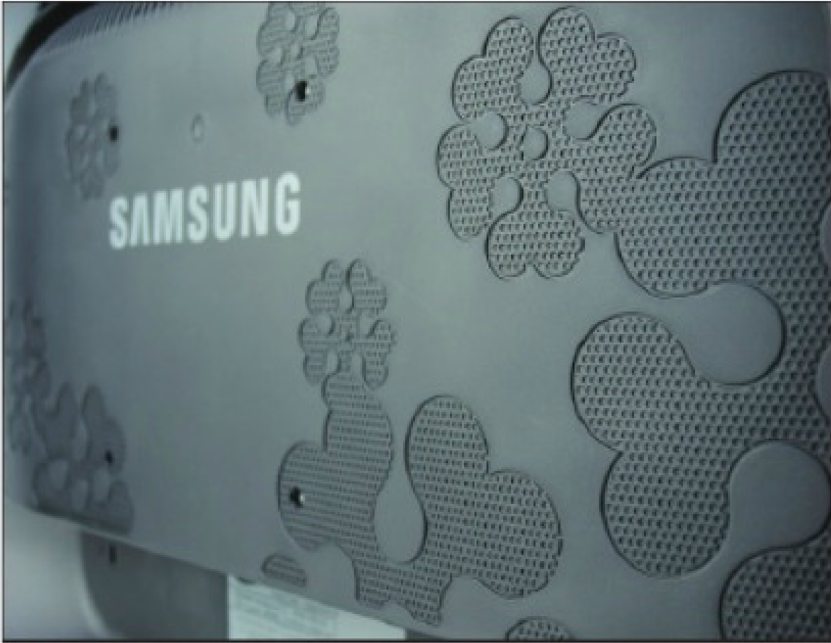
16：9全高清
——三星2233sw液晶显示器

■晶合实验室 壹分

21.5英寸是目前最小的全高清液晶显示器尺寸，无论是更符合人眼视角的比例还是更低的液晶面板切割成本，对于厂商和消费者而言二者皆可兼顾，因此其较小的点距虽受到一定非议，却无法阻挡普及的潮流。2233sw就是三星暗香系列首款21.5英寸16：9宽屏液晶显示器，分辨率达到1920×1080全高清标准。


侧面轮廓

送测样机外观以黑色为主，外壳表面经过抛光处理，光可鉴人，其背部的花纹图案则是该系列独有的特征，也充分诠释了“暗香”的含义。这款产品的侧面轮廓采用弧线过渡，自然流畅，也使其厚度看上去薄了一些。背部边缘采用与正面相同的抛光工艺，中央则是磨砂处理，并铸有大小不一的花朵图案。


背面的花朵图案

这款产品的支架与同类产品相比略显短小，底座与支架采用螺丝紧固连接，而支架与屏幕则采用了一种类似“铰链”的连接方式，只要将支架顶部插入屏幕底部的凹槽即可，而屏幕俯仰所需阻尼则由凹槽中的硬橡胶垫提供。需要说明的是，虽然支架在安装到位之后能够提供良好的支撑和俯仰角度固定效果，但这种简易的“铰链”结构在初次安装相当费力，对于没有经验的普通用户而言不仅很难安装妥当，也很容易在安装中损伤屏幕，我们希望厂商能在今后的产品设计中做出改进。

这款产品的控制按键位于屏幕右边框的外侧，圆形的按键中央刻有对应的图形标志。屏幕下方的半透明弧形装饰条中装有蓝色LED，视觉效果很不错。控制按键的手感一般，OSD菜单设置直观明了，新手也能很快将显示器调整到比较合适的状态。不过高抛光的表面也极易在操作时留下指纹，需要用户经常用软布擦拭。


控制按键位于显示器右侧

测试中2233sw的色彩表现不错，对红色和蓝色的还原较好，鲜艳明快，而绿色则稍嫌平淡。灰阶对比度表现不错，过渡自然，暗部细节较丰富，相对而言高光部分的细节损失略多。5ms的灰阶响应速度基本可以满足大部分影片和游戏的需求，不过在观赏影片时屏幕底部的漏光较明显。这款产品的水平可视角度接近标称值，垂直可视角度则略小，这也是TN面板的痼疾。


显示器下沿有透明的装饰条

三星2233sw参数一览	
屏幕尺寸	21.5英寸16：9
分辨率	1920×1080
亮度	300cd/m²
动态对比度	15000：1
最大发色数	16.7M
水平可视角度	约170°
垂直可视角度	约160°
灰阶响应时间	5ms
体积	516.4mm×386.7mm×211.6mm
重量	约3.6kg



性价比出色
——捷波蓝光X-Blue P45主板

■晶合实验室 壹分





捷波蓝光X-Blue P45是一款非常有特色的主板，整体做工中规中矩，供电部分的固态电容设计给人更多安全感。除了全面的扩展性能之外，诸多高端DIY设计的引入是这款产品最大的亮点，推荐主流装机用户和DIY玩家选择。

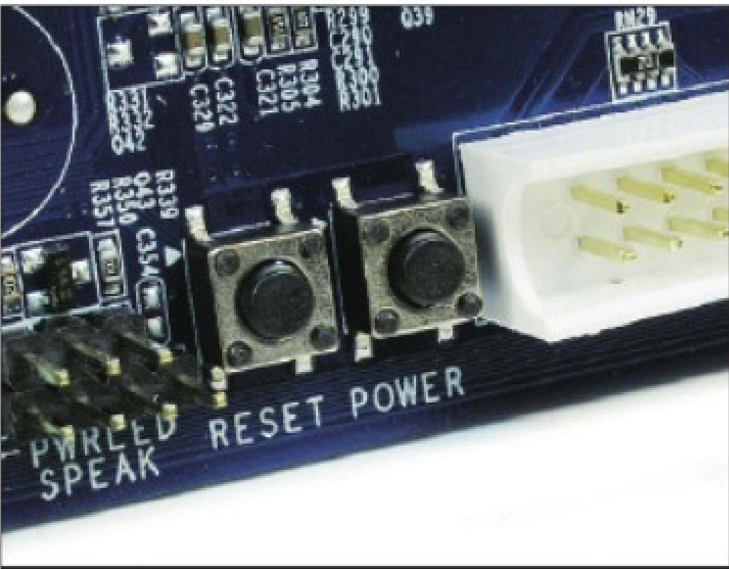
炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：捷波（Jetway）
上市状态：已上市
售价：499元
附件：驱动光盘/数据线/说明书等
咨询电话：400-716-8676
推荐：主流装机用户和DIY玩家

随着i7及X58平台的发布，P45芯片组主板的价格迅速下滑，成为主流装机用户的首选，也因此产生了许多主打性价比的产品，捷波蓝光X-Blue P45就是其中一员。蓝光系列是捷波主板产品线的新产品，采用蓝色PCB制造，强调全面的功能支持、扩展性和性价比。送测的蓝光P45主板甚至预留了Wi-Fi接口，只要用户购买扩展附件即可实现对IEEE 802.11 b/g/n无线网络的支持，在同类产品中比较少见。



供电电路中采用了固态电容



独立的电源开关和重启动键

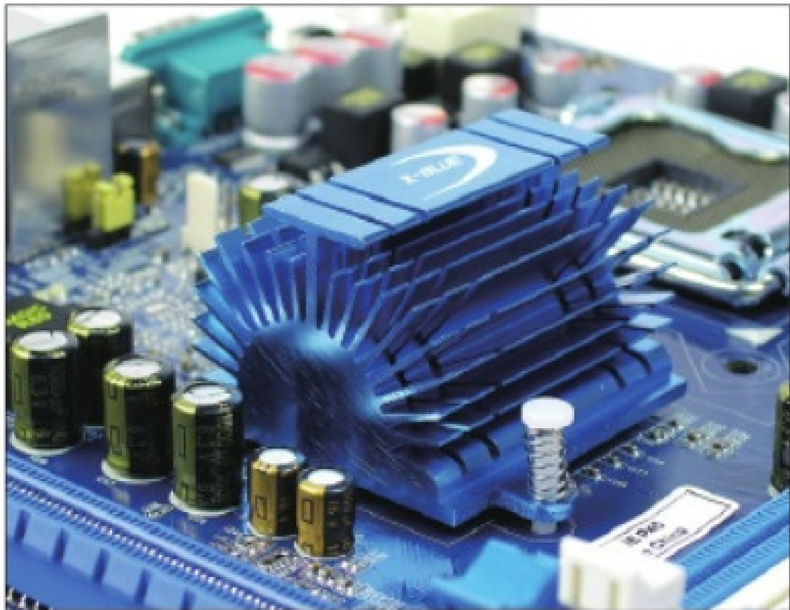


丰富的扩展接口

这款产品支持目前所有的45nm英特尔酷睿2处理器，P45芯片组可直接支持1600MHz前端总线，比起许多依靠超频实现对1600MHz前端总线支持的P43主板来说颇有优势。扩展性是蓝光P45主打的卖点之一，这款产品提供了4条DIMM插槽，支持最高8GB的双通道DDR2 800/667MHz内存，还提供了6个SATA II 3.0Gb/s和1个IDE设备接口，足以满足主流用户的需求。另外这款产品还提供了双PCI-E ×16插槽，支持ATI Crossfire技术，同时还提供了两条PCI-E ×1插槽和2条PCI插槽，便于用户将来升级和扩展系统功能。

丰富的DIY设置和针对性的电路设计一直是捷波主板的特色，这款蓝光P45也不例外。南北桥芯片上覆盖着散热片，造型颇有特色，在主板的供电电路采用4相固态电容，搭配质量不错的封闭式电感，大大提高了系统的稳定性，G.I.P节能技术也有助于降低系统闲置时的能耗。X-Blue D.I.Y快捷按键系统设计可圈可点，以往只有高端主板才具备的板载电源开关和重启按键可为超频玩家提供最大便利。

蓝光P45提供了丰富的输出接口，包括多达10个USB 2.0接口，其中4个位于后置扩展面板；板载带有光纤输出功能的Realtek ALC883 8声道声卡和RTL8111C PCI-E总线千兆网卡，在PS/2接口旁是预留的Wi-Fi扩展接口和CMOS清除快捷键，这些以往只在高端主板中出现的设计被引入到售价500元内的产品上着实令人意外。



北桥散热片的造型别具一格

性能测试采用英特尔酷睿2 E8200处理器和1GB KINGMXA DDR2 1066 ×2内存，测试项目为PCMark Vantage和wPrime，另外还增加了x264 HD Benchmark测试高清视频的解码与编码性能。从测试结果来看，这款产品对目前的45nm酷睿2处理器支持良好，各项测试成绩甚至不弱于某些价格更高的P45主板。

捷波蓝光X-Blue P45测试成绩一览

测试项目	设置	得分
PCMark Vantage	总分	4322
	Memories	3601
	TV and Movies	2922
	Gaming	4631
	Music	4301
	Communications	3891
	Productivity	3543
	HDD Test	3702
wPrime	32M单线程	55.221s
	32M双线程	29.694
x264 HD Benchmark	720P解码帧速	32.43fps
	720P编码帧速	8.4fps





这是一款做工用料均能令人满意的产品，虽然定位于入门级市场，但其性能却并不太弱，足以满足《魔兽世界》等3D网络游戏的要求，HDMI接口的出现使这款产品的性价比进一步提高，值得新装机用户和升级用户考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

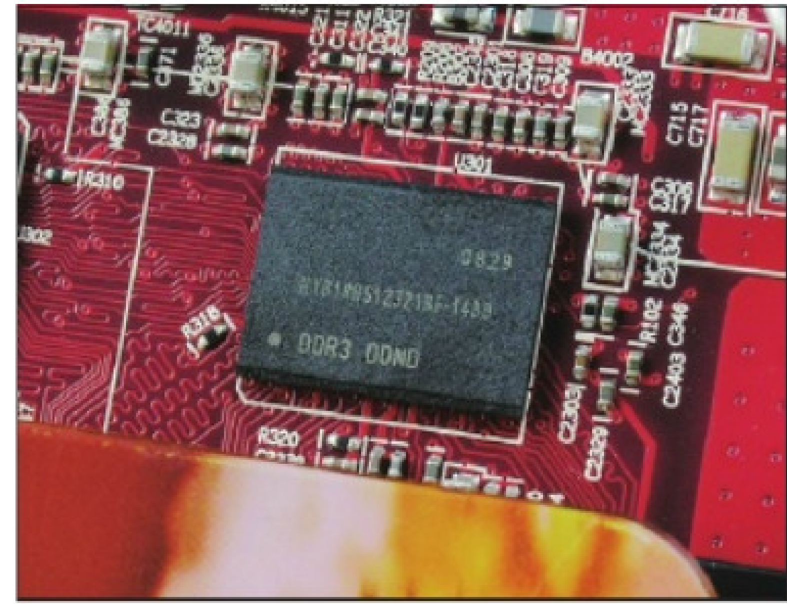
厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市状态：已上市
售价：399元
附件：驱动光盘/数据线/说明书等
咨询电话：010-62646806
推荐：主流装机用户和升级用户



升级好选择
——迪兰恒进HD4650冰钻显卡

■晶合实验室 壹分

迪兰恒进HD4650冰钻基于55nm工艺制造的RV730显示核心，可以看作RADEON HD4850的简化版本，拥有320个流处理器单元，支持DirectX 10.1和Shader Model 4.1。这款产品采用红色PCB非公版设计，显存为256MB 1.4ns DDR3，显存位宽为128b，核心/显存频率分别达到600/1400MHz。



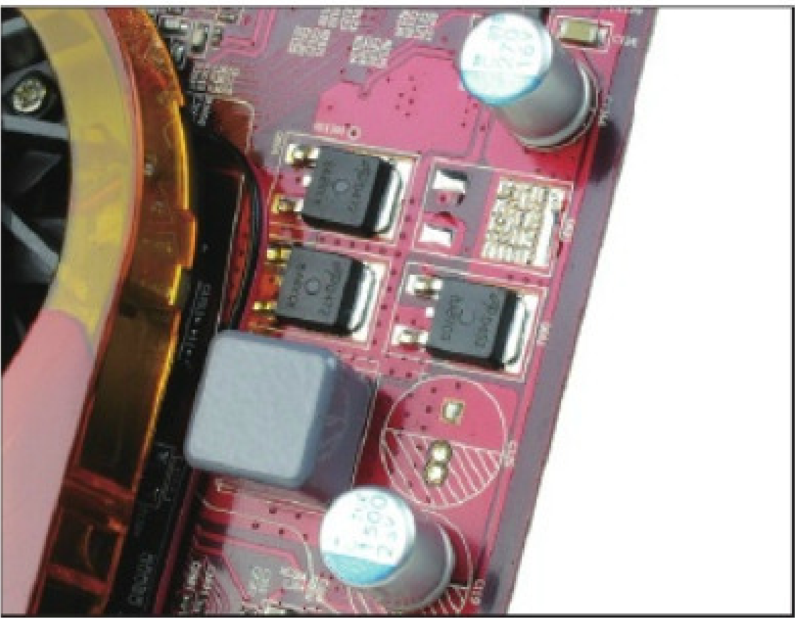
DDR3内存颗粒首次作为显存出现在显卡上

这款产品最令人好奇之处正是首次应用到显卡之上的普通DDR3内存颗粒，对此AMD表示由于目前DDR3内存技术已逐渐成熟，拥有和GDDR3相当的带宽及性能，但价格却要便宜很多。据AMD预测，DDR3售价将会持续下调，2009年中期将会达到与DDR2相同的水平，因此DDR3必将取代DDR2及GDDR3用于入门级显卡市场。由此我们可以获知，DDR3颗粒能够在提供相同或相近性能的前提下，降低显卡的制造成本，若果真不影响性能，对于消费者来说无疑是一大利好。

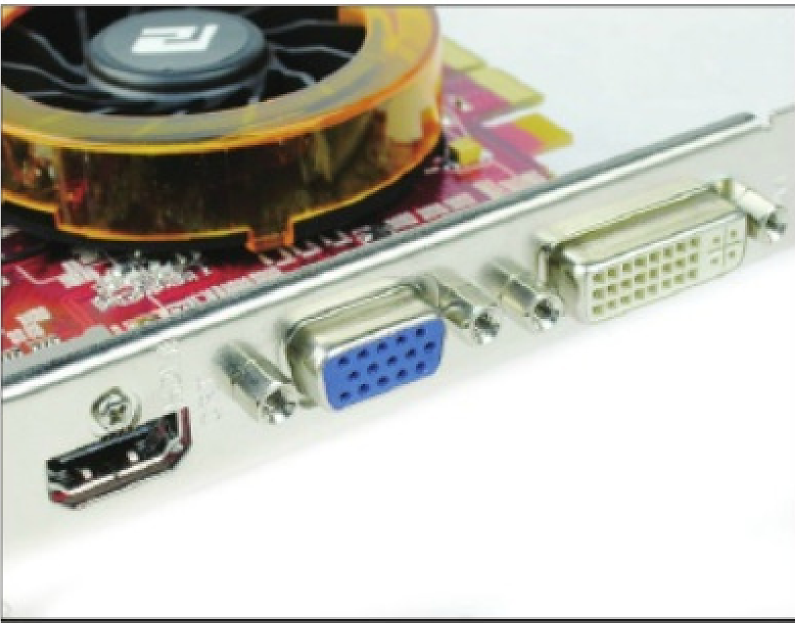
这款产品虽然定位不高，但其整体做工还是很有大厂风范，PCB走线清晰，元件安装整齐划一，焊点饱满，PCB上并无太多空焊位，对于入门级产品来说这样的做工是不多见的。由于HD4650本身功耗并不高，因此对供电和散热的要求也降低不少，这款产品的核心和显存均采用固态电容+单相供电电路设计。显卡风扇为单插槽设计，黑色的铝合金散热片做工很不错，虽然2Pin插头不支持智能调速，但用户可通过驱动程序来控制风扇转速。

输出部分，HD4650冰钻用HDMI取代了较少用到的S-Video接口，由于HD4650本身具备7.1声道音频输出能力，因此HDMI接口可做到音视频一线输出，配合UVD2视频加速引擎，算得上是高清视频的上佳选择。另外这款产品还提供了1个VGA和DVI接口。

我们使用3DMark Vantage和《鬼泣4》对这款显卡进行性能测试，平台配置为酷睿2 E8200、华硕P5Q Pro（P45芯片组）、KINGMAX DDR2 1066 1GB×2。从测试成绩来看，这款产品的性能表现中规中矩，在1024×768并关闭部分特效的情况下能满足主流3D游戏的需求，看来采用DDR3显存并未给性能带来太大影响。



核心供电电路



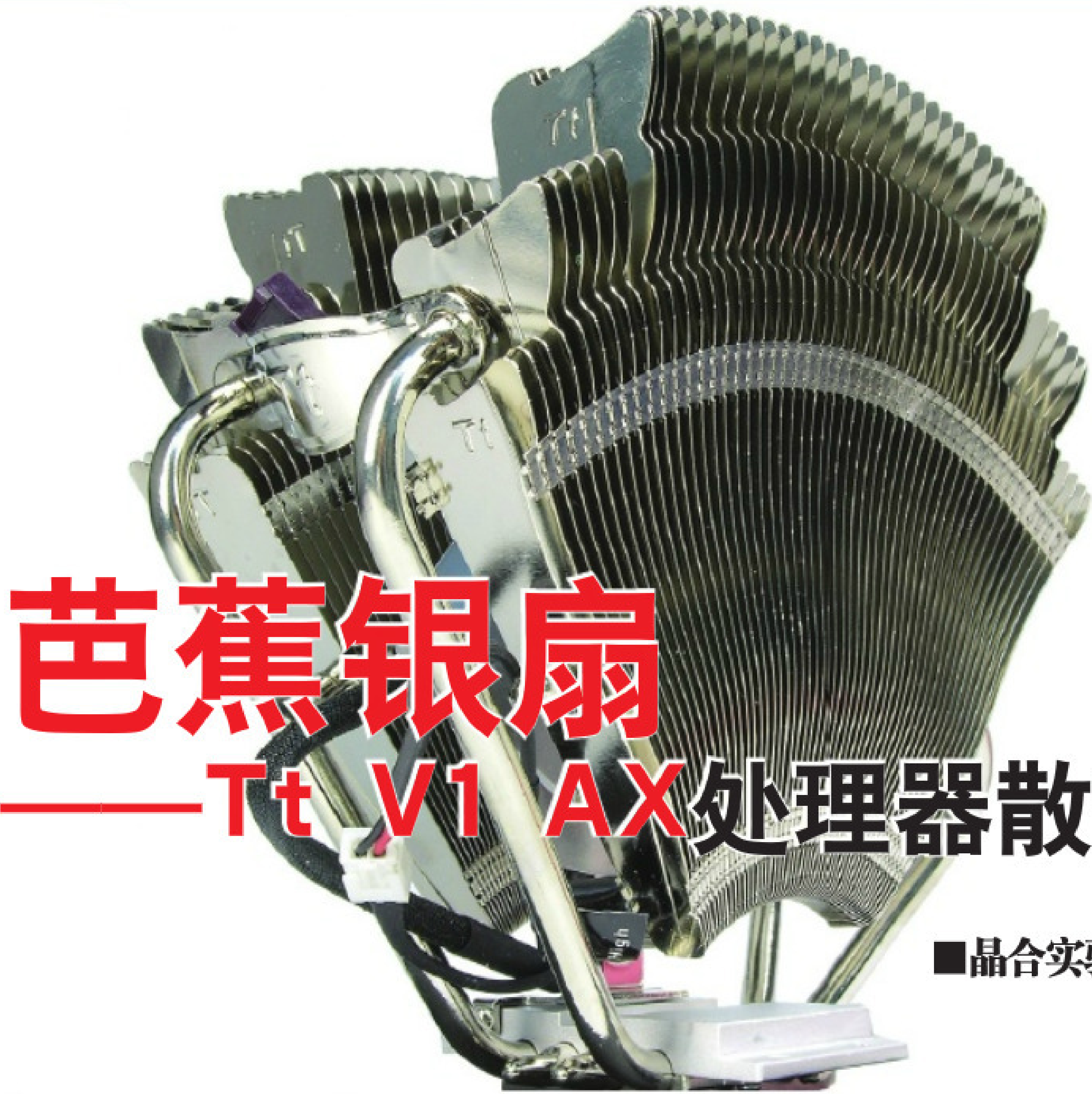
HDMI+VGA+DVI输出接口



从PCB印刷信息来判断，这款产品还会有512MB显存的型号

迪兰恒进HD4650冰钻（256MB）测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
3DMark Vantage	Performance模式	P2750
鬼泣4	DirectX 9/1024×768	59fps
鬼泣4	DirectX 10/1024×768	47fps



芭蕉银扇
——Tt V1 AX处理器散热器

■晶合实验室 壹分

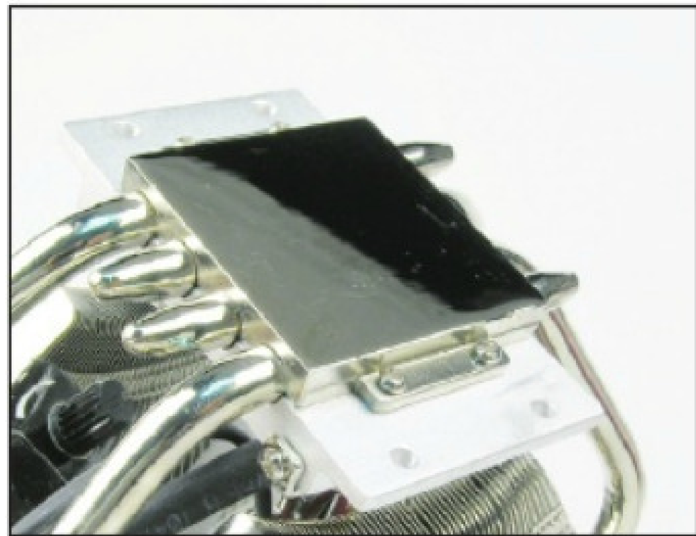


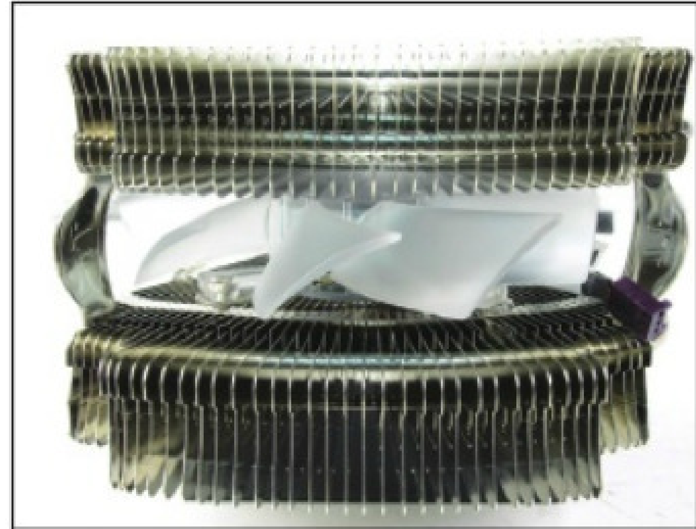


V1 AX在散热性能与V1还是有一定差距，不过足以应对当前的各种主流处理器。这款产品做工精致、造型美观，扣具安装简单方便，450g的份量对于大部分主板来说并不构成威胁，只是目前性价比不够突出，适合资金充裕的中高端用户。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：Themaltake（Tt）
上市状态：已上市
售价：450元
附件：扣具/螺丝/说明书等
咨询电话：010-82883159
推荐：资金充裕的中高端用户


底座经过镜面处理


风扇安装在散热鳍片中间


侧面造型，鳍片之间有加强片

V1 AX是Tt旗舰产品V1的简化版本，它们的区别主要在材质上，V1采用了纯铜散热片，而V1 AX则是纯铜底座+铝合金散热片，这款产品的尺寸为147mm×92mm×143mm，重量约420g，显然V1 AX的重量要比V1轻了不少，但材质从铜变铝究竟会给这款产品的散热性能带来多大影响呢？实际上就外表观察来看，V1 AX的散热鳍片比V1更薄，虽然是铝合金材质，但实际性能差距却未必会有想象中那么大。另外重量减轻也使这款产品可以适用于大部分的机箱和主板。

除了材质变化，V1 AX的造型与V1基本相同，散热片采用回流焊接技术，而且散热鳍片、热管和底座均经过镀镍处理，看上去银光闪闪卖相不错，底座表面光滑如镜，可提高与处理器结合的程度。单就外观而论，甚至可以说V1 AX要更漂亮一些。V1 AX的两部分散热鳍片均呈扇形分布，通过两长两短4条6mm热管与底座相连。两部分散热片对称放置，中间夹着一只直径110mm的风扇，是典型的侧吹式设计。在两部鳍片之间还放置了加强片，避免散热鳍片变形。

这只风扇具备调速功能，通过附件中的调速器可在1300～2000r/min之间无级调速，厂商宣称最低转速下噪音仅有16dB，最高也不过24dB，属于标准的静音风扇。不过根据测试的实际情况来看，最低转速下风扇噪音几不可闻，最高转速下噪音则明显提高，因此建议用户在使用中尽量控制风扇转速。另外这只风扇带有蓝色冷光LED，通电之后效果非常漂亮。

V1 AX散热器拥有两套扣具，可支持Socket754/939、AM2、LGA775架构的各种处理器和主板，适用性广泛。另外送测样品中还包括了一套用于LGA1366平台的扣具，安装方法与原LGA775扣具相同。厂方表示因为LGA1366平台尚未普及，因此这款扣具目前还是单独销售，用户需要另行购买。

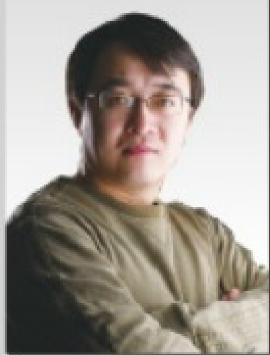

全平台扣具



调速器与3Pin插头

我们使用一颗英特尔酷睿2 E8400处理器（超频至3.8GHz）来测试这款散热器的性能，在晶合实验室的开放式测试环境中，室温约18℃，分别测试风扇最高转速和最低转速时的处理器温度。处理器空闲时风扇最低转速下可将温度控制在45℃以下，而当处理器负载提高之后，温度上升较快，满载时接近55℃，调整风扇至最大转速，温度降到50℃以下。





索尼SRS-T10PC是一款颇具特色的便携式多媒体音箱，内置USB声卡使其音质表现较同类产品更好，也不会受到笔记本电脑声卡音质的影响。不过要注意的是，当笔记本电脑使用电池供电时，SRS-T10PC会略微加快电池的消耗速度。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：索尼（SONY）
上市状态：已上市
售价：360元
附件：说明书等
咨询电话：800-820-9000
推荐：笔记本电脑用户



掌控音乐
——索尼SRS-T10PC便携式多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

便携式多媒体音箱的音质和便携性似乎总是无法解决的矛盾，追求音质就需要大尺寸的全频带扬声单元、较大的箱体空间和大功率的功放电路，而这三样又必然导致产品体积直线上升，严重影响便携性。因此尽管2006年就有厂家推出了此类产品，却始终难以在这二者之间获得令人满意的平衡。



保护罩开启后可充当音箱支架

索尼作为一个在音频领域拥有丰富经验和技术的厂商，其最新产品SRS-T10PC便携式多媒体音箱令人眼前一亮，这款产品采用封闭式设计，产品尺寸约170mm×60mm×24mm，重量约190g，体积和重量符合用户对便携性的要求，可放入背包中随身携带。这款产品的外壳为塑料材质，有粉色、黑色和送测样品的白色3种配色可选。

这款产品具有一个可旋转的半透明塑料保护罩，开启后可充当音箱支架。产品顶部略偏右的位置设有电源指示灯，产品的背面设计非常简洁，收线槽环绕产品边缘一周，USB接头可收纳在保护罩与箱体相连处，设计颇具匠心。

送测样品外表面涂敷一层具有珠光质感的涂料，细腻光滑，质感极好。产品造型为长条状，边角轮廓以圆弧过渡，线条自然流畅。两只防磁设计的39mm超薄型全频带扬声器分列箱体两端，每只扬声单元的RMS输出功率均为0.25W，阻抗4Ω，属于灵敏易驱动型的单元。扬声单元隐藏在黑色的金属网罩下，网罩边缘环绕银白色装饰条，造型简洁大方。在两只扬声单元的内侧各有一个直径约5mm的椭圆形反射孔，用于增强中低频的厚度。测试中我们发现，即使将这两个导相孔堵住中低频音质变化也不明显。



这款产品带有半透明的保护罩

这款产品采用无电池设计，电力供给通过USB接头提供，内置了微型USB声卡和功放电路，在如此小的箱体中实现较高的集成度和相对复杂电路/声学设计充分体现了索尼在音频产品设计与制造方面的实力。和常见的内置USB声卡产品不同，这款产品并未提供音量控制等操控旋钮，用户只需将USB接头插入笔记本电脑的USB接口即可使用，音量控制通过操作系统来完成。



背部的线缆收纳系统非常方便

由于SRS-T10PC内置USB声卡，因此我们没有在音质测试中刻意使用笔记本电脑。根据测试情况来看，这款产品的高频没有许多便携式多媒体音箱的尖锐、毛刺过多等问题。相反中频的感觉令人略有意外，声低密度相对较好，虽然略微发紧，但并不很干涩，已经超过大部分同类产品许多。当然，对于这种产品来说，低频表现是不用有太多指望的，SRS-T10PC的低频仍然只是一个陪衬的角色。

索尼SRS-T10PC参数一览	
箱体结构	密闭式
扬声单元直径	39mm
阻抗	4Ω
RMS功率	0.25W
尺寸	170mm×60mm×24mm
重量	约190g



重装上阵
——瑞星全功能安全软件2009

■晶合实验室 Mu





新版在防护功能上更加全面，不过我们认为既然称为全功能软件，那么自带瑞星卡卡是必须的，不应该另行下载，否则缺少漏洞扫描等功能也不能算是全功能。当然，下载瑞星卡卡后，所有功能便可基本满足个人用户的需求。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：北京瑞星信息技术有限公司
上市状态：已上市
售价：299元（一年期服务）
附件：快速安装指南，使用手册
咨询电话：010-82678800
推荐：普通用户

每年年底都是安全类软件推出新版迎新年的时候，作为国内杀毒软件的佼佼者，瑞星基于“智能主动防御”技术和新的“云安全”策略推出了新版的杀毒软件套装，改名为“瑞星全功能安全软件2009”。

这次新版软件在界面上有较大改动，在主界面上更偏重与显示网络连接信息，用户可查看参与网络连接的程序，找出可疑程序。主要功能模块分为杀毒、防御、工具和安检4部分，访问控制属于防御模块，由于比较特殊，在主界面上单独列出。



防御模块主要通过限制应用程序的行为，防止恶意程序危害系统。其中系统加固对系统动作、注册表、关键进程和系统文件进行监控，从而防止恶意程序对操作系统进行修改系统进程、操作注册表、破坏关键进程和系统文件等危险行为。这实际上相当于简单的主机入侵防御系统（HIPS），这种类型的软件好处是一切程序行为都要经过用户同意，多数病毒无法绕过，坏处是任何程序动作都会弹出用户确认框，和Vista的用户账户控制一样麻烦。不过瑞星的这项功能可设置默认安全级别，放过危害度较低的行为，还能通过应用程序控制允许用户对程序进行行为限制，例如允许程序读写硬盘但不许修改注册表等，设定规则后一劳永逸，不需要时常打扰用户。

瑞星的自我保护功能非常严格，对于软件设置的任何更改都需要用户输入验证码，以防被病毒篡改。

瑞星提供的工具很多，较为实用的是安装包制作程序（制作当前使用版本的瑞星安装包，包括最新的病毒库和其他更新）和账号保险柜（木马等无法记录在受保护的程序中输入的信息）。但免费的瑞星卡卡并不在其中，因此漏洞扫描、更新系统补丁等卡卡拥有的功能需要另行下载卡卡才能使用。

安检功能类似Vista的系统评分，同时给出安全建议，其中包括加入瑞星新的“云安全”计划。瑞星云安全（Cloud Security）计划是通过网络中大量客户端（瑞星用户）对网络中软件行为的异常监测，获取互联网中恶意程序样本自动发送到瑞星服务器进行自动分析和处理，再把解决方案分发到每一个客户端，形成全民皆兵的网络安全计划。



对压缩文件没有统一处理选项

测试平台	
CPU	Intel Core2 Duo E4500
内存	2GB
硬盘	希捷300GB 7200r/min
操作系统	Vista Ultimate

病毒样本为2008年5～10月共半年时间收集的1888个样本，软件更新到2009年1月8日的病毒库版本。

内存占用	30MB
扫描项目	3252
扫描时间	374秒
平均每秒扫描	8.70
查杀数量	1662
查杀率	88.0%

表注：软件默认扫描系统文件，所以扫描项目比样本要多；软件处理病毒需要时间，所以扫描样本比扫描普通文件要慢。

可看出新版软件对系统资源的占用很少，扫描速度比较快。查杀率虽然不错，但并没有达到我们期望的90%以上水准，也许是为了减少误杀率开始偏向保守了。

风潮——巨屏幕手机时代

■北京 崔淑贤

苹果iPhone——发布了一年半，但至今仍在被追求最新时尚的手机消费者不断提及的名字。从它面世，甚至是发布想象照的那一刻，就已开始深刻地影响了消费者的心理，进而影响了所有手机厂商。即使是对笔者这种注重实用，严重缺乏时尚甚至审美细胞，重要的是，非常喜欢翻盖设计的老男人来说，对iPhone的第一印象也是惊艳而且相当动心。相信随着笔者这种用户心理的变化，无数经典的手机造型在这一时刻就成为过时的设计。



简洁的造型、无键盘设计、有乐趣的操作，当然是iPhone的亮点，但相信更多更有消费能力的成熟用户，被它打动的原因是它那一时无敌的3.5英寸超大屏幕，及其带来的320×480高分辨率。当然对于苹果的对手们来说，iPhone的屏幕也是最为碍眼，同时最值得借鉴的特色之一，于是随着国内外厂商的推波助澜，新的手机浪潮在2008年中开始冲击着整个手机市场，那就是——巨屏幕手机浪潮。

首先笔者应该说明一下，其实在iPhone之前，大屏甚至巨屏手机已经屡见不鲜，例如Moto A1200、A768等，面向高端商务手机市场的产品，屏幕尺寸达到2.4英寸以上，另外还有2.8英寸屏幕的索爱P990c，NOKIA 7710甚至达到了3.5英寸，但它们都是本厂家最高端的商务手机产品，市场上非常少见且价格昂贵。因为过于小众，这些产品尽管也算是智能手机，但当时的软硬件扩展能力相当有限。

当然在2007年年中之前，还有一个系列的大屏幕手机，那就是智能手机，特别是采用Windows Mobile操作系统的智能手机，例如目前已经为大家耳熟能详的多普达手机、三星i系列等。

而iPhone的出现激活的是巨屏手机主流化的契机，不同于商务手机或高端智能手机，iPhone面向的对象是那些仅仅需要一款时尚好用的手机，对于各种商务应用和扩展应用并没有兴趣的用户。当然随着各种大屏幕手机的主流化，能充分应用巨屏特色的各种智能操作系统，如Windows CE/Mobile和Symbian也突然而快速地被市场接受。同时曾经不被人特别重视的触摸屏技术，也因为巨屏手机的需求而得到非常普遍的应用。



NOKIA 7710

巨屏手机铺天盖地而来的时候，相信很多人已经被各种大屏幕上闪耀的鲜艳图标迷惑了双眼，即使准备更换更易用更时尚的产品，也感觉无从下手。其实这些手机在定位、配置、功能等方面有着非常显著的区别，而其中的代表性产品更是特色分明，对于需求明确的用户来说，挑选一款适合自己的手机也并不困难。


索爱P990c

在内地的巨屏手机浪潮中，我们可看到如下的几个主要力量，分别是来自国内厂商的所谓“山寨机”、国际大厂的大屏幕产品及智能手机产品。而在应用方面，各种3G标准手机即将是今年的热点产品，其中也有不少大屏幕产品。

山寨机的力量

在国产手机中，价格便宜的巨屏山寨手机主要是采用MTK解决方案的产品，这些产品目前的风头已远远超过原本在国产手机中比较有影响的波导、联想等品牌。国内的通信或数码、电器厂商，只要有能力设计外壳，或有营销渠道，就可轻易制造和销售自有品牌的手机。因为这些厂商的技术能力低，产量相对较小，而且产品比较简陋，这些小山头林立的情况，让他们被形象地称为“山寨厂”，其生产的手机当然也就是“山寨机”。

MTK本是台湾省芯片提供商联发科技多媒体（MediaTek）的简称，但目前一般泛指针对手机操作系统、辅助功能、芯片等在内的MTK综合解决方案。MTK的平台和目前手机上广泛使用的Symbian、Windows Mobile一样是一套运行在手机上的操作系统，但它同时还提供了基于其核心芯片的各种应用和硬件解决方案。

MTK和芯片厂商一样，提供了几种不同级别的芯片供厂商选择，厂商要生产高端手机就选择运算速度比较快的芯片，要生产比较普通的手机就用比较慢的芯片。但MTK在此之外，还同时提供了对应的操作系统和应用程序。更进一步，MTK还可提供屏幕、内存、摄像头等各种外围设置的代工或采购。同时，围绕MTK的产业链，还有着众多的第三方公司提供外观设计和模具制作、软件功能开发等外包服务，手机厂商甚至连基本的设计都可选择现成的方案采用。

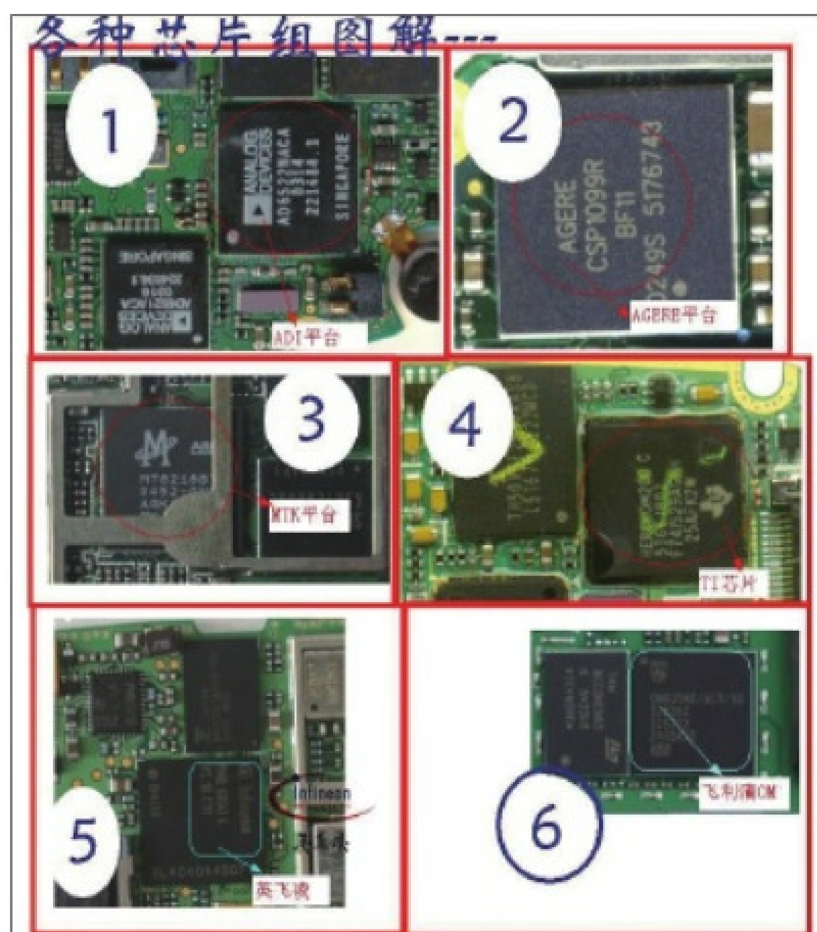
目前的MTK方案，基本上都支持大屏幕、触摸屏、MP3播放、视频播放、和弦铃声、拍照、录像、蓝牙、USB等基本功能，而因为内部设计雷同，因此设计和测试成本很低，生产规模很大，造就了山寨手机的超低价格。

从以上的介绍可以看出，MTK方案手机本来算是相当不错的产品，完全可解决用户的基本需求，而且价格相当低廉。但国产手机，特别是一方面追求低成本，一方面希望靠全面功能来增加吸引力的大屏幕国产手机却存在着一些相当明显的缺陷。


MTK手机

低劣配件

尽管MTK可以提供比较成熟的硬件套装，但一些周边配件仍需厂商自行采购或指定，特别是在触摸式大屏幕已挤占不少成本的情况下，电池、按键、外壳材料、手写笔等一些对使用感受影响巨大的配件，却很可能成为削减成本的重点，因此有可能会明显影响到手机的使用寿命和使用效果。



手机内的各种芯片

软件开发能力低

MTK系统并不是一个开放的系统，不过厂商还是提供了一些自行开发的软件，或提供了Java程序的支持，但因为开发能力的限制和缺乏充分测试，这些软件也有可能成为影响手机稳定性的“隐形炸弹”。

而软硬件的开发和配置能力还可算是客观原因的话，很多国产手机因为某些主观原因破坏了自己的形象。

歪曲宣传

歪曲宣传主要是那些采用电视营销方式的国产手机，它们讲一些很常见的功能，如音视频播放、拍照摄影、上网功能、电池使用时间等，对功能和性能进行夸大宣传，甚至特别强调一些相当没谱的功能，例如经试验几乎没有什么用处的太阳能电池。

剽窃其他手机设计

在2007年，山寨手机就是以各种“高仿”产品出现在我们面前，早期是诺基亚等大品牌的一些流行型号，后期则是非常出名的各种仿iPhone产品。不过目前除一些仿制iPhone的手机之外，这类高仿手机已经比较少见。

内置恶意功能

一些山寨手机内置的功能会在使用时用各种收费号码或开通收费服务的方式，给用户带来额外支出，而手机厂商和这些关联服务提供商则从中获取利益。

关于这些山寨机和MTK解决方案，在2008年的专题中，已通过其典型产品Hiphone进行了详细介绍。不过从当时的仿制劣质产品开创的山寨机时代，目前已有了比较明显的变化。

笔者认为其中相当部分的山寨机厂商已在关注品质问题，包括高仿iPhone产品在内的手机，质量都有一定的提升，例如天语手机的近期产品，已在消费者中拥有了不错的口碑。而且目前的山寨机已逐渐摆脱了仿制阶段，开始了独立设计，各类仿制产品在内部软硬件设计方面也开始进行独立研发。另外很多山寨机也有自己的杀手锏，例如电视接收功能、股票查询功能和音乐外放能力，确实受到不少消费者的欢迎。

当然国产大屏幕产品中也有不少采用Windows Mobile等智能操作系统的产品，后者我们将在智能手机篇中进行介绍。

典型产品

天语B922

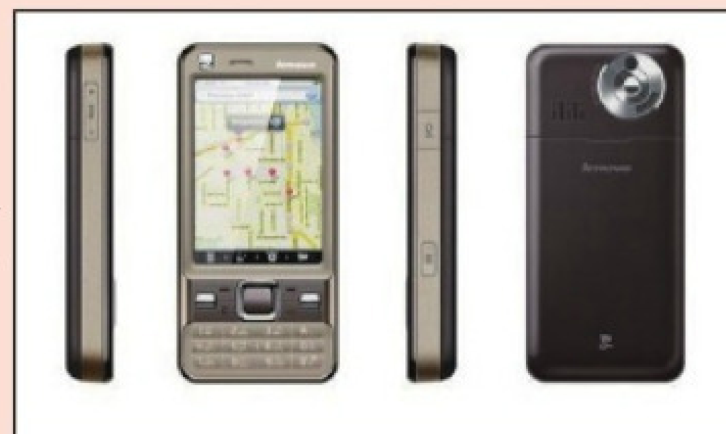
天语大概是2008年国内厂家中最大的赢家，一些统计显示，其市场占有率已超过联想，在国内手机厂商中名列第一，甚至有些数据认为它的销量在所有国内外品牌中也仅次于诺基亚。而其B922是一款非常典型的MTK解决方案巨屏手机。


天语B922

这是一款仅售不足600元的手机，但却拥有3英寸的手写屏幕，其设计虽然并不惊艳，但也算相当实用。另外它还拥有双卡双待功能，超长的待机能力。从实际使用上看，其软件相当成熟，硬件方面也比较实在，功能已经比较全面，是非常适合低端用户的巨屏手机。

联想P992

联想手机曾经是国产手机的希望，不过初期的高故障率使它的销售受到很大影响，不过作为国内数一数二的电脑厂商，联想仍然坚持推出新机型，而其中不少也开始更实际地走上强调性价比的道路。


联想P992

联想P992是低价大屏GPS手机的代表作，虽然它并不是智能手机，但仍然成功地在MTK系统中植入了GPS功能，1000元出头的价格和其他GPS手机相比非常实惠。不过需要注意的是，据称在使用GPS时其耗电会有比较明显的提升，会影响到它超长待机的特性，而内置功能也要小心使用，一些功能可能需要付费。

联想P80

这是一款以时尚用户为目标的产品，已完全取代了联想S90的地位，成为时尚用户最关注的联想手机。“金属玩色派”的联想P80手机采用彩虹混搭风系列，共有山茶红、丁香紫、青柠绿、鸢尾蓝、威忌金、摩卡咖、星月银7种经典配色，用户可任意选择自己喜欢的颜色，同时配搭的彩虹配色金属质感机身，吸引了众多用户的眼球，另外P80采用翻盖手机中少见的2.8英寸大屏幕，内屏规格为16：9，拥有170°宽视角，它支持全屏横屏播放，在影音播放上有独到之处。


联想P80

联想P80机身正面采用金属外壳材质，配上7种彩虹色彩的一种，背面则采用皮质触感材料，作为一款超薄翻盖手机，P80特别采用源自ThinkPad笔记本镁制防滚架的设计，不锈钢与复合合金塑料一体注塑成型，在保证机身轻便的同时也提升了其抗击外力冲击的能力。

华丽的国际大厂产品

随着iPhone的热卖，很多国外大厂也开始推出拥有2.6英寸以上大屏幕的手机产品，连一向在屏幕配置上吝啬的诺基亚，也在N系列的N85、N95及后继型号中采用大屏幕设计，而5800XM这款面向主流娱乐市场的巨屏手机，其屏幕更是达到3.2英寸。

而在这些大屏幕产品中，一些韩国品牌的表现尤其抢眼，如果说国内厂商早期开发的一些巨屏手机可算是外形精仿，内部粗仿iPhone，那这些韩国手机则是以更高的技术能力，实际上是外形独创，功能精仿，例如拖曳操作就在这些产品中得到进一步的发展。

当然如多普达和三星i系列这样的Windows Mobile智能机，一向配置有相当大的屏幕，因此这里不再赘述。我们在这一章中更加关注的是那些面向主流和娱乐、时尚用户的大屏幕产品。

LG KE850 PRADA

KE850作为LG与意大利奢华品牌PRADA合作的结晶，时尚的外观设计可说是该机的卖点所在，无按键触屏操控设计搭配3.0英寸的屏幕正是我们认为最典型的巨屏手机。



LG KE850 PRADA

LG KE850外观采用烤漆外壳与镀铬机身的设计，修长的机身搭配圆润的线条，黑色与银色的搭配令KE858显得更加高贵。它采用3.0英寸全触控式屏幕，可支持MP3、AAC+、WMA等主流音乐格式，支持录音功能。其机身自带8MB内存，支持MicroSD记忆卡扩充。尽管并非商务手机，但KE850同样提供了Office文件浏览器，支持Word、Excel文件浏览。

更加重要的是，目前这款手机的水货价格已降至千元以下，几乎和类似的国产手机价位相当，非常有吸引力。

LG KP500 Cookie

在对iPhone操作方式的模仿者中，LG应该说是做得比较出色的，目前其KP500手机在电视上的广告轰炸，相信已让很多人了解了它出色的触控操作模式，而这款手机目前的报价已经接近2000元，水货甚至低至1580元左右。


LG KP500 Cookie

KP500对软件的优化措施使得该机的触控体验在优秀速度的带动下更加爽快。同时它还拥有Flash动态桌面，其操作乐趣已超越iPhone。这款产品配备3.0英寸26万色WQVGA（240×400像素）屏幕。在影音娱乐和操控方面，LG KP500拥有相当不俗的能力，是爱好大屏幕用户的不错选择。

诺基亚 5800 XM（XpressMedia）

诺基亚5800 XM是诺基亚第一款采用全触屏技术的S60手机，因此上市价格非常高，不过既然是面向主流娱乐用户的5系列产品，其价格当然也要和定位相符，因此降价速度很快。



诺基亚 5800 XM（XpressMedia）

诺基亚5800 XM采用触摸S60平台，也可算是智能机，但其定位却更强调娱乐应用。它配置了3.2英寸1600万色640×360像素分辨率的全触摸屏幕，有320万像素摄像头，支持诺基亚音乐商店和音乐PC软件。

除了支持GSM之外，诺基亚5800 XM还可支持3G标准WCDMA，拥有很不错的升级能力。

三星 SGH-F480/F488E

F480和F488外形相似，是大屏全触摸式的手机，拥有2.8英寸屏幕，配置500万像素摄像头。它们都使用独创的TouchWiz技术，操作手感上也有了不小的提升。



三星 SGH-F480/F488E

这两款手机区别很小，不过来源有区别，F488E是内地行货，屏幕为压感设计，可使用手写笔及任何东西触动屏幕；F480为水货，感应生物电流操作，只能用手指操作，不能用手写笔。

目前这两款手机的价格已经在2000元出头和不足3000元，而且均支持WCDMA标准。

苹果 iPhone 3G

当然说到主流的巨屏幕手机，不得不提到影响力巨大的苹果iPhone 3G，以直板造型展现的iPhone，其显示面积达到3.5英寸，分辨率达到320×480像素，而体积只有115mm×61mm×11.6mm，重量135g，它集成了8GB/16GB的海量闪存空间，配置有200万像素摄像头。

性能配置方面，iPhone采用OS X操作系统，尽管算是苹果公司的主流操作系统，但第一其系统内地较为少见，第二iPhone的定位偏向于主流娱乐，因此这里不把它作为主流智能机。它拥有Multi-touch技术，操控非常人性化，它采用高频处理器，独立3D图形处理芯片，支持Jazelle硬件加速技术，并支持iTunes同步，支持GSM、EDGE网络，并可支持WCDMA 3G标准，另外它还支持Wifi网络和蓝牙功能。

当然苹果的昂贵也是非常出名的，它的价格只是略低于4000元，这一价位在内地市场上大概仅次于诺基亚和多普达某些最新高端商务智能机。



苹果 iPhone 3G

淘汰PDA，智能手机大爆发

我们已提到过智能手机，特别是Windows Mobile和Liunx操作系统的产品，早就采用大屏幕来满足这些较为复杂的系统桌面和软件的显示要求。而在巨屏手机比比皆是的今天，不仅Windows Mobile智能手机主流屏幕尺寸从2.4英寸左右上升到2.8英寸以上，而且诺基亚也开始推出带有触摸式巨屏的Symbian智能手机。

目前市场内的几大手机厂商，除了摩托罗拉外，都已推出大屏智能手机产品，至于摩托罗拉，可能是准备放弃Liunx而转向Windows Mobile系统，因此重量级产品A3000 Atila（阿提拉）仍在准备阶段，并没有投入市场。而在目前，随着技术成熟和成本摊薄，以及国产低价智能手机的搅局，智能手机也和巨屏手机一样，有明显向低价市场蔓延的趋势。

而因为智能手机的价格降低，性能增强，软件也已非常丰富，因此传统的PDA几乎已不再有生存的机会。而对PDA有需求的用户，也成为巨屏智能手机的重要用户来源。

LG KS20

LG近年在时尚手机领域取得了不错的成功，推出了诸如巧克力手机以及闪耀系列手机等脍炙人口的系列机型，而通过近来LG的一些上市新机及发布的新机来看，LG越来越重视大屏幕手机领域的发展，相继推出多款拥有出色屏幕的机型。但说到LG旗下的Winodws Mobile智能手机，相信大家都还比较陌生，下面就让笔者和大家一起来看看一款造型相当优雅的WM智能手机KS20吧。


LG KS20

LG KS20的造型比较让人意外，因为在大家印象中采用WM智能操作系统的手机几乎都是更多针对商务领域，和时尚不怎么挂钩，而该机却拥有非常时尚的造型设计，不但设计上和苹果iPhone手机一样非常简约，而且融合了巧克力这一经典元素，不知道对各位消费者的吸引力如何呢？该机虽然体积不是很大，但屏幕却达到2.8英寸，是非常有吸引力的一个搭配，在进行视频欣赏时相信可更加得心应手。该机搭配一颗拥有自动对焦的200万像素摄像头，而且让人惊喜的是提供了闪光灯，这样该机的拍照效果就更加值得大家期待了。相信大家对该机的续航时间也有一定的疑问，该机的电池电量为1050毫安时，勉强够用，正常使用两天没有什么问题，必须记得时时充电才好。

索爱X1

作为索爱旗下首款Windows Mobile智能侧滑机型，索爱X1设计大气而又时尚，侧滑盖QWERTY全键盘设计，做工细腻。其机身规格为110mm×53mm×17mm，重约145g，显得稍微有些厚重。该机采用3.0英寸65 536色显示屏，分辨率800×480，内置320万像素CMOS摄像头。索尼爱立信X1采用Windows Mobile 6.1专业版操作系统，配备主频高达528MHz的Qualcomm 7200A，拥有256MB的ROM和128MB的RAM内存。内置音乐播放器，支持MP3、AAC等音频格式播放，支持MegaBass和多种音效设置。它还支持蓝牙v2.0及A2DP蓝牙立体声，并支持MicroSD存储卡，最大扩展到8GB。这款索爱的高端型号目前报价已经低于4000元，价格和高端诺基亚、多普达手机近似。


索爱X1

NOKIA N96

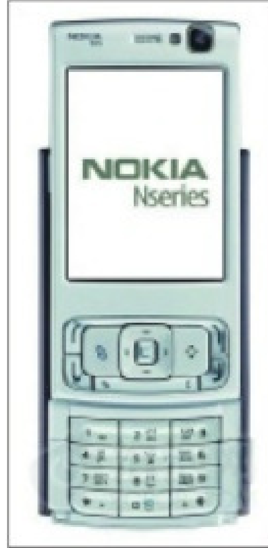
诺基亚N96是最新的诺基亚高端智能机，主屏为2.8英寸1670万色TFT彩色屏幕，上下双滑盖技术色。它的操作系统为Symbian S60 3rd Edition with Feature Pack 2，采用264MHz的ARM 9处理器，配置了128MB RAM和256MB ROM。它采用500万像素自动对焦摄像头，支持多种视频、音乐格式播放，并带有Java、MIDP 2.0、Flash功能、蓝牙v2.0、Wi-fi功能、A2DP技术，支持DVB-H移动电视接收功能，并内置GPS及A-GPS功能。诺基亚N96自带16GB机身内存，并可扩展8GB MicroSD容量，目前这款产品的价格也同样降至4000元以下。


NOKIA N96

NOKIA N95

作为上一代的旗舰产品，N95目前已经跌至2000元左右。它采用双向滑盖机身设计，尺寸为99mm×53mm×21mm，机身重量120g，是比较厚重的产品。N95配备有2.6英寸的大尺寸屏幕，1670万色的TFT屏幕采用240×320像素的分辨率。

N95的机身搭载卡尔蔡司认证的500万像素摄像头及GPS模块。它采用322MHz的ARM11 CPU，操作系统为基于Symbian9.3操作系统的S60 3.1版。



NOKIA N95

N95机身内存147MB，可通过MicroSD卡进行扩展，其最高支持容量2GB的MicroSD卡，还具备丰富的影音娱乐功能。N95支持USB2.0、蓝牙2.0、红外及EDGE功能，支持Wi-fi，支持蓝牙立体声耳机。

三星i908E/i900

前面已提到过，三星的i系列智能手机也一直是大屏幕手机的代表，而在近期发布的手机中，搭载了TouchWiz技术的型号更是拥有出色的手感。

三星i908E及其水货型号i900目前在市场上都是比较受到用户瞩目的产品，其配置和功能基本没有区别，不过行货i908E（16GB）目前价格在4500元以上，而i900（8GB）的价格已降至3000元以下。三星i908E外形线条较为硬朗，金属材质机身使得该机更具质感，也更显得高贵典雅。该机尺寸为112mm×56.9mm×12.5mm，重量122g，机身虽不算轻但很薄，便携性还算较为出色。屏幕方面，三星i908E配备一块16：9规格，可视面积高达3.2英寸WQVGA（240×400）分辨率65 536色TFT触控屏，显示效果还算不错。


三星i908E/i900

3G门槛上的选择

在目前的巨屏手机市场中，国际大厂的产品大都已提供了对3G技术的支持，近期推出的所有诺基亚手机，就几乎都支持3G技术，而国内手机厂商则缺乏这方面的准备，例如天语手机刚刚开始和高通合作准备推出3G手机，可能到今年第二季度才会有产品面世。在市场中常见的3G巨屏手机中，基本上都是WCDMA标准，如我们上面介绍的几款诺基亚手机。尽管TD-SCDMA和CDMA2000标准的产品并不多见，但随着国内3G牌照的发放，未来会越来越多。

HKC W1000

W1000是较早推出的拥有双卡双待功能的商务智能手机，推出时价格比较高，不过目前价格已经降至1890元。

HKC W1000采用经典的PDA造型，配置2.8英寸触摸屏幕。HKC W1000采用Windows Mobile 6操作系统，HKC W1000内置200万像素的摄像头，内存为128MB ROM+64MB RAM，同时支持TF卡内存扩充。这款手机已集成了很多实用软件，除了最基础的Office软件外，还加入了蒙恬名片王、神奇宝典、掌上股市等软件，并设计了一键炒股的快捷键。



HKC W1000

HKC W1000支持C网和G网双卡同时在线，也可根据需要选择单卡在线或完全关闭电话功能。该机支持网络频率包括EDGE/GSM 900/1800/1900MHz+CDMA 2000 1X 800/1900MHz，是一款不多见的CDMA 2000标准3G手机，而且双卡设计可让用户平稳升级为3G标准。

HTC XV6800

HTC XV6800是一款C网智能机，它采用Windows Mobile 6操作系统，拥有全键盘设计，支持GPS导航功能和WI-FI功能。目前其最低报价为1599元。

HTC XV6800采用侧滑盖设计QWERTY全键盘，拥有2.8英寸65k色TFT手写触摸屏幕，分辨率为240×320像素。它采用Qualcomm CPU，运行频率为400MHz，配备了256MB ROM及64MB RAM，内置了Office Mobile、MSN、金山词霸等软件。


HTC XV6800

作为一款全键盘GPS智能机，这款产品目前还是比较超值的，不过和HKC W1000一样，其RAM容量已经略有些过时，如果没有资金问题，可选择下面介绍的这款高价产品。

多普达S500


多普达S500

和HTC XV6800一样，多普达S500是2.5G CDMA手机，它可看作是S1的CDMA版和硬件加强版，其外形和S1非常近似，不过如今全新搭载了QsuLcomn MSM710处理器，它的主频达到400MHz，其RAM容量为128MB，ROM则达到256MB。

这款手机配置还是比较全面的，它采用Windows Mobile 6.1 Professional操作系统，2.8英寸触摸屏支持Touch Flo界面，拥有内置GPS和AGPS、提供蓝牙2.0功能。不过这款手机目前价格比较昂贵，达到4000元以上，也许因为CDMA2000的机型是物以稀为贵，性价比多少有点不足。

无可阻挡，巨屏手机的未来

在这个信息爆炸的社会里，越大的屏幕就代表着越强的信息显示能力，而在这个性张扬的社会中，越大的屏幕也说明DIY的空间和展示个性的机会越大，加上TFT屏幕本身的成本下降，巨屏手机的浪潮已是无可阻挡的现实，而且将代表着未来手机发展的方向。

笔者相信，很快低端手机的屏幕将不再有2英寸以下的配置，而主流机型则将完全转向2.6英寸以上的大屏幕。也许在不久的将来，本篇文章中提到的所有“巨屏”产品就会被拥有更强大显示能力的机型代替，例如在体积不变的情况下，配置并使用类似NDSL的双屏同时显示方式，采用OLED以实现折叠和卷曲屏幕等。

随着国产手机的技术升级和工艺提高，加上香港和台湾地区性价比出色的产品开始进入内地市场，笔者认为2009年的手机市场上，各种国产大屏幕手机将成为非常亮丽的风景。读者应该注意到笔者认为值得推荐的国产手机价位均在千元或千元以下价位，而HKC（香港宏谷电）的Android、WM6双系统手机HKC Pearl、新WM6手机G908，即将进入内地市场的华硕手机，以及已经在几年内吊足了用户胃口的魅族M8等产品，则完全有能力将喜爱国内品牌的用户消费层次带入2000元价位。而较高价格带来的利润，也可以让手机产业进入研发和生产精品化的良性循环。

很明显，大触摸屏幕+3G将成为2009～2010年的绝对热点产品，而对国内厂商来说，这一次的手机升级也是少有的机会，如果能充分利用这一机会，可以大大加快手机制造领域的“中国制造”向“中国创造”的转型。

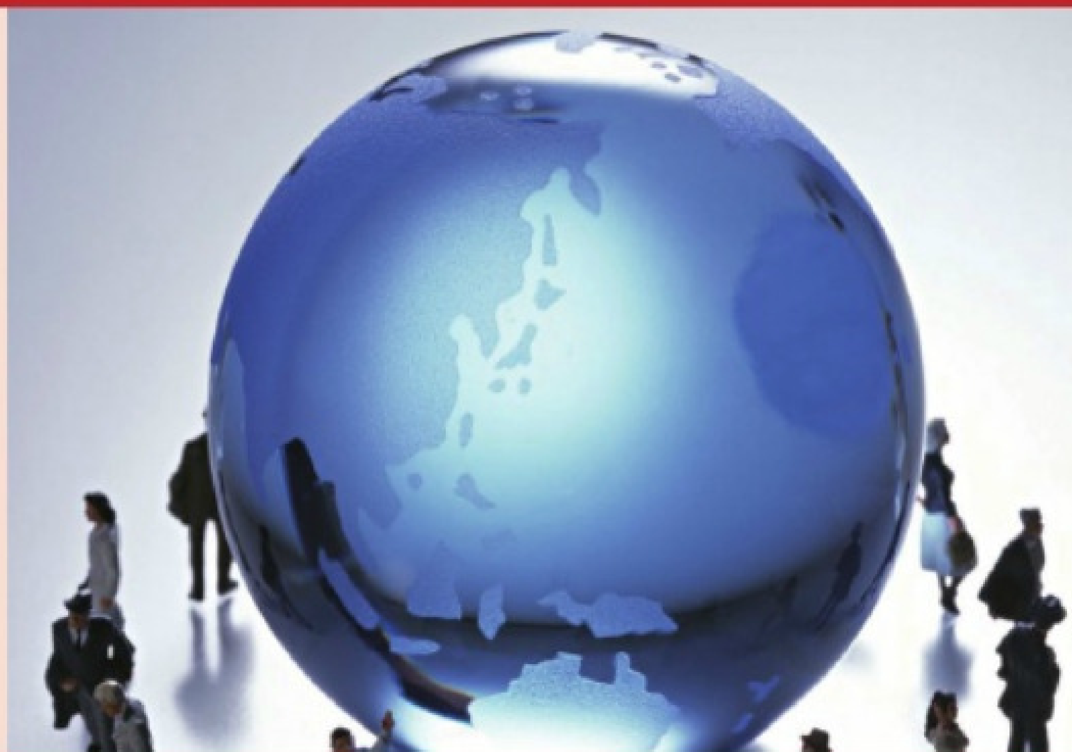
就在本文成型之际，工业化和信息部宣布了中国电信系统的3G升级计划，TD-SCDMA、WCDMA和CDMA2000三种标准的系统分别落户中国移动、中国联通和中国电信。3种标准同时采用，这在世界上都没有旁例。除了能说明中国电信市场有多么庞大，能够同时容纳3种系统标准并存之外，也显示了中国电信市场所蕴含的复杂性。资本、主权、收益等各方面因素共同的博弈，让电信产业链显得前所未有的庞大而混乱。作为行业终端的手机市场，面向“巨屏”的转型，某种程度上也是对这种复杂混乱局面的一种自适应。市场需要一种统一便利而通畅的通讯系统，对于貌似尘埃落定的中国电信行业，巨屏手机这种从国外蔓延到国内的风潮，不失是一种有益的启示。

科学正流行

■北京 Yami 晓航

编者按：月球上出现了地球二战时期的飞机，十三个水晶头骨集齐就可揭开宇宙秘密，金字塔形具有防辐射功能……赫然出现在某些科学网站头版上的这些标题，真的是科学吗？什么时候开始，这些无法证明不知来源道听途说的消息变成了“科学”？真正的科学是什么，在哪里，距离我们远吗？

网络这个平台，不仅可以娱乐可以炒股，还可以让生涩的“科学”变得“生色”。让我们就从“科学松鼠会”开始，接触正在网络中流行的科学吧。原来，科学不神秘，不诡异，不耸人听闻，更不曾高高在上……科学就在我们身边，伸手可及。



情人节甜蜜的晚上，你兴冲冲捧着一束玫瑰送给女友，却被对方尖锐地指出那其实是月季；新买的小金鱼放进加了自来水的鱼缸里，神气快活游姿漂亮，第二天你却发现它们全都死了……

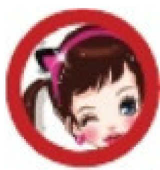
生活中这样的尴尬无处不在，只因为我们掌握的科学知识不够多不够严密。但这也不能全怪我们——除了在实验室里各种有趣的实验能让我们体验到一些乐趣，密密麻麻的公式、枯燥晦涩的理论，还有一大堆拗口的术语……科学总是裹着生硬的外壳阻止我们接近，谁愿意主动选择杀伤脑细胞的活动呢？

现在，有一群身在科学圈中的中国年轻人试图改变这样的状况。他们希望所有人都能感受到科学世界的有趣和神奇，他们称自己为松鼠：“磕开科学的坚果，让大家品尝科学可口的果仁！”2008年4月，他们建立了网站songshuhui.net，网站沿用了团队的名字“科学松鼠会”，主打的口号就是：“让科学流行起来！”

这听起来是一个艰难的任务，但用了7个月的时间，他们真的做到了。在2008年11月的“德国之声全球博客大赛”中，“科学松鼠会”击败了来自政治、娱乐、体育领域的热门博客，获得了“全球最佳博客”和“全球最佳中文博客”两个公众奖项。同时，他们的网站日访问量也超过了2万，订阅量则有4万之多。

为什么会一起流行起来，科学和他们？

科学松鼠会的创始人姬十三说出了这其中的“惊天”秘密：“有趣，实用。”

科学，原来如此有趣

2008年4月1日，科学松鼠会以一期《愚人节周刊》（http://songshuhui.net/archives/3.html）正式亮相。那一天，全世界都在绞尽脑汁骗人，他们却严肃地播报了几条科学新闻，包括噩梦能够提供人体免疫力，小行星接近地球的时刻人类能明显感觉到体重减轻等。其中一条“通过小便的夹角和速度计算健康值”的公式广为流传，有很多人甚至计算出数值认真反馈回来。那个愚人节，小便成了流行的话题。也许这方式太有趣了，人们认为松鼠会公布这一切只是个玩笑，并没有人觉得受伤而去责怪他们，反倒是有很多人被吸引，从此成为他们的忠实读者。


科学松鼠会的Logo

4月1日，科学松鼠会选择在这天和这样的方式登场，不能不说它别有一番意味——从一开始，就颠覆了科学正襟危坐的刻板形象。直到后来的“搞笑诺贝尔奖”，他们更是大规模讨论发帖，来自严肃科研院所的科学家们展现出另一面的幽默和智慧，人格魅力更为浓厚——让一些从前并不十分关注诺贝尔奖的人，也开始等待真正的诺贝尔奖项颁布。

轻松的风格永远无敌——没有大量堆砌的公式和符号，只有生动的例子和俏皮的语言。令人头痛的“赛局理论”，被数学博士用“地主给长工分饼”的故事阐述得清清楚楚；勾股定理变幻成充满搞笑台词的漫画；“蜘蛛”自己跑上来讲述一生的经历，“传授”结网的奥妙；至于小孩子感冒时究竟该不该吃药，看完医生家里夫妻吵架的故事，你自然会恍然大悟。

松鼠会文章的内容也是包罗万象，囊括天文、地理、生物、医学等各种领域。从土星光环消失到恐龙的故事，从流感的历史到爱情的秘密，从拔叶柄到流浪猫，从拖延症到雪花史……下一篇文章会讲什么样的故事？读者永远也猜不到。





Dr.U有一期的问题是怎么把鲸鱼送上天（见图1），获得优胜的解决方案还配上了插图（见图2）

这些有趣文章的作者，大多是来自科研院所的专家或在读研究生。但他们并非人们普遍印象中鼻架眼镜的书呆子，时常他们也会冒出很多稀奇古怪的想法，并打算拿来刁难读者——于是，一台与新闻杂志合作的问答栏目“Dr.U（Dr.You）”（http://songshuhui.net/archives/category/series/dru）出现了。

“耳机线为什么总是缠绕在一起？”“全世界的人为什么高兴的时候都是笑而不是哭？”“怎么把一头笨重的蓝鲸送上太空？”“同样的窗户，苍蝇为什么飞进来容易飞出去难？”……这些古灵精怪的问题被发布到网站上，平均10天一期，而每期都会收到上百条五花八门的答案。



看到这个标记，就是进入了Dr.U的专区

大多数参与者也都具有一定的科学背景，他们从自己的专业出发，为这些无厘头的问题给出了科学性的解释。比如蓝鲸上太空的问题，有人提议带着胚胎升空或到了太空再克隆一个，有人则建议通过物质波衍射的方法，使蓝鲸聚焦到目的地，还有人计算起蓝鲸血压和压强的关系……最后，答案最靠谱的那位优胜者，除可获得一份礼品外，还可享受一期“专访”待遇，介绍自己的博客，推广自己，甚至还可发布征婚启事。而读者们在看似荒诞、天马行空的讨论中，也不知不觉增长了知识。

不光有趣，他们还是一群不安分的人，为剥更多科学的坚果，甚至远涉大洋彼岸。垂涎着《纽约客》和《新科学家》两份杂志中精彩的科学文章，科学松鼠会迅速成立了小红猪翻译小分队（http://songshuhui.net/archives/category/series/redpig-series），每周发布江湖召集令，欢迎大家来抢稿，之后在最短的时间内跟大家分享。看的人喜欢，翻译的人也积极，有时候一篇稿子甚至会出现两篇风格不同的译文。他们的口号是：“把鬼子的秘密文件破译出来！”

这也引起了老外们的注意。“有意思的、以松鼠命名的科学团体”，德国一家著名的科学博客，这样向德国大众介绍了他们这位来自中国的同伴。德语专业出身的松鼠“小熊”（ID）翻译了这篇文章，并给对方留了言，一来一往，中德两方的科学博客成了朋友。

所有提到科学松鼠会的人首先想到的是“有趣”两个字，但实际上这并不能完全概括他们的特点。在他们的网站首页，松叶图标旁，一行低调的小标题是：“专业、好看、活泼、有容。”

把科学变得美味只是一种手段，拉近科学和大众的距离，传播科学思维和科学理念才是重点，比如生活中处处是科学，用专业的视角对准生活，解读生活，科学才有更重要的意义。**——姬十三**



找啊找啊找科学

这些科学网站，来自一位严肃的科学工作者的推荐——要很多的原创，要有与网友的互动，要尽可能少的“伪科学”，科学工作者是这样要求自己的推荐品——这样的网站，才能让网友收益，他这样说。

水木社区科学板块

地址：http://www.newsmth.net/

水木社区有两种连接方式，一种是传统的telnet bbs方式，优点是快捷、简便，连接地址：telnet newsmth.net；另一种是web方式，优点是图文并茂，地址如上。两种方式内容完全互通，但浏览图片、下载附件以web方式较为方便。

水木社区是综合性的带有很强校园网络背景的社区式网站，其下划分多个板块，几乎涵盖了日常生活及交流的各个方面，所以许多老水木网友会用“水木是一种生活方式”来概括之。由于其与校园特别是清华大学学生关系极为密切，科学技术板块是其鲜明特色之一，也是国内社区型网站中较为重视科学领域，并经常有学生、学者在其上交流的重要平台之一。科学技术板块的主要浏览和发帖者多是大学高年级学生或者研究生，也有工作于科研岗位的青年学者。许多已毕业的学生及出国深造工作的网友仍经常流连于水木，并将其相关工作经验、体会乃至疑难问题发表在社区中，使该社区的帖子学术质量比较高。

水木社区的界面简朴而实用，一目了然

进入水木社区，选择分类讨论区—Academics（学术、科学），即进入其学术板块，其下又有计算技术、多学科、理学、科技、技术等子板块，其中计算技术板块主要是探讨当前流行的计算机数学工具、算法、仿真等；多学科板块涵盖能源、环保、城市建设、生物、心理、医学、材料、电路等多方面；理学是最传统的学术板块，主要包括天文及数理化等；科技板块下属一个很热闹的军事板块，是网上重要的军事科学技术乃至军史交流的重要论坛之一，此外纳米、核、航空航天、光电、控制技术等多项当前流行的先进技术皆属于此；技术板块则以工程技术为主，包括汽车、化工、电路及相当多门类的IT通信等信息技术。以上板块大部分具有明显的科普性和交流性，对于有志于科学技术研究或在实践中遇到一定困难的浏览者，往往可以提供意想不到的帮助，特别是其精华区内，常常会有一些珍贵资料，但内容相对庞杂，有些版面整理并不规范、清晰，需要有耐心“寻宝”的人才会有所收获。

此外，其校园、IT等板块中也时常有科学技术方面的内容交流，特别是在清华大学各科系及电脑技术相关领域。



博闻网

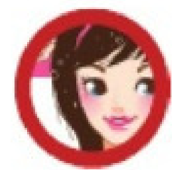


地址：http://www.bowenwang.com.cn/

博闻网的口号是“知道就好”，显然这是一个以普及传播知识为主题的网站。不同于水木的纯社区方式，这里更像一个通常的门户网站，有汽车、电脑、电子、娱乐、美食、健康乃至家居理财等多个板块，并且有今日头条、最新推荐、百科竞猜等页面主题，其诸多板块皆称为“频道”，其中也专有一个“科学”频道，主题包括物理学、生命科学、超自然、军事、地球科学、太空、工程等，其内容更新相当迅速，近日热门话题如海盗、LHC大型强子对撞机、神七等皆赫然在目。每一频道和每一子频道均有一个头条文章，有图文并茂的简要介绍，其下有几篇最新文章，有简要的文字介绍，此外的文章只在子频道“图书馆”中列出标题，点击即可阅览。该网站还有自己的搜索引擎，位于页面最上和最下方，可直接搜索急需的信息。

博闻网的图示logo中有英文“how stuff works”，并在左上角有其连接，这是一个国外知名的科普网站，内容极为齐全并有许多高科技的简要图示，但不清楚博闻网与其的关系。

该网站的一个主要缺点是连接了一些动态广告，主要是最上方标题栏和右上方的google分类广告，不过动态的google分类广告有时也会提供一些有用信息。



科学，就在身边

5.12汶川大地震发生后，科学松鼠会的成员发表了一系列关于地震（http://songshuhui.net/archives/category/series/eq）的文章，内容涉及地震成因、地震预警、灾后心理救援、疾病防疫、城市建筑等各个方面。因为写得专业严谨却深入浅出，被很多媒体广泛转载，在那场巨大的灾难中，科学松鼠会贡献了一份坚强和理性的力量。

奥运会期间，也是松鼠们忙碌的时刻，从菲尔普斯的“鲨鱼皮四代”到兴奋剂的检测，算下来，他们一共发布了将近60篇“奥运中的科学”（http://songshuhui.net/archives/category/series/og）。大部分文章后来都发去了平面媒体，因其一贯轻松有趣的风格，让大众关注奥运的同时，也喜欢上了科学。

事实上，自从网站上线以后，每当有公众事件发生，松鼠们总是做出迅速的反应。“三鹿牛奶事件”刚刚爆出，科学松鼠会在第一时间发出了“三聚氰胺是如何混进牛奶里冒充蛋白质”的文章，接着，食品学博士、化学、医学专家纷纷从各个角度撰文阐述三聚氰胺导致肾结石的机理和对人体的危害（http://songshuhui.net/archives/category/series/aboutmilk）。

关于健康和食品安全的文章，总在网站上最多也最受关注的内容。方便面里究竟含不含蛋白质、桔子生虫是怎么回事、宝宝需不需要补铁？……秉持客观中立的立场，又符合读者的需求，更重要的是，答案总是让人信服，“科学松鼠会”愈来愈受到公众的信任。很多食品安全的公共事件发生以后，很多人不去看电视报纸，先跑到科学松鼠会来找答案。一个玩票性质的网友组织，就这样慢慢在大众心中建立起了公信力。

科学松鼠会把科学流行化，但绝对不是娱乐科学，所有的一切都是建立在严谨事实基础上的。——姬十三



科学，要传播不要灌输

2008年12月12日，夜空中出现了本年度最大的满月。有位读者看过科学松鼠会的文章以后给姬十三写信，他喜欢松鼠们娓娓道来的语气——前一天，他指着夜空最亮的两颗星，对同学说快看金星和木星，旁边天文学专业的同学丢给他一句：“无知，那是天狼星和老人星。”这让他感觉不快，于是也更加珍视松鼠会一直保持的平等沟通态度。

松鼠会的成员们认为他们一直在做的是科学传播事业，而不能算是科普。传统的科普，让人想到的是专业的名词、冷冰冰的面孔还有自上而下的知识灌输，松鼠们想做的不是简单的知识发布，而是传播科学之美和科学之趣，更重要的是在平等客观的思想基础上，传播科学方法、科学定律和科学思维。

对松鼠会的这一认识，北大科学传播研究中心的吴国盛教授很赞赏，他认为“科普”一词中，隐含着单向传播的不对等性，在这样的传播情境中，将传播者塑造成了专家、权威、知识的所有者，而受传者则成了无知者，这和现在民主社会中的平等意识是相悖的。科学传播中的“传播”英文原词是“Communication”，可以翻译成很多种意思，包括交通、通讯、交流、沟通和传播，包含着交互的意味，是在同一种文明的底色和共同的理念背景之下的一种行为。吴教授很高兴看到年轻人愿意做科学传播这样服务大众的事情。

我们每个人都有无知的领域，传播知识的过程，也是分享知识的过程。

——姬十三





松鼠会经常组织线下的活动

“分享精神”存在于每一只松鼠之间，存在于松鼠和他们的朋友之间。上百位不同专业背景、不同地区的松鼠聚集在一起，专业的不同、个性的差异也常常导致观点的冲突，但在“让科学流行起来”这一理念上，松鼠们保持着高度的一致。他们各尽所能，除了在网上发表文章，组织讨论，还尝试着做线下活动，将科学更具体化。

小姬看片会



差不多每隔一月的周末下午，奇遇花园咖啡馆里就会举办一场气氛热烈的“小姬看片会”（线上讨论与预报http://songshuhui.net/archives/category/series/movie），门外的海报上有一句大大的口号：“把鬼子的好片一网打尽！”

好片并不是最关键的，进电影院或买盒DVD甚至在网上下载，也能自行看片，但科学松鼠会的秘密武器在于影片解说和讨论。首期看片会的选片是《Powers of ten》（10的方次），影片开始，是草地上快乐的野餐，随着镜头上升，10米、100米、1000米……以10为等级，高度次第提升，地球变小，星云出现，银河成了一小团，甚至俯瞰整个太阳系……大家给这个片子的评价关键词就是“震撼”。影片固然好看，但三个天文博士组成的豪华解说团却更为精彩。来自中科院、清华大学和北京师范大学的三位天文学博士针对观众提出的各种古灵精怪的问题，不慌不忙地给出合理又深入浅出的回答。

每期的看片会，放映之前还特意安排了表演时间：科学作家的魔术表演、知名漫画家的吉他弹唱、专业音乐人现场献唱……另外还设置了问答礼品发放和现场抽奖的环节，科学看片会寓教于乐的热闹，几乎可以媲美娱乐活动。经常是，看片会的消息一经发布，第二天看片名额就满了，这让活动的组织者小姬觉得很内疚，每次都要回复上百封邮件说对不起。身为新华社记者的她，为争取到一个免费的场地，竟然做起公关人士。

小鹿读书会

在一个有壁炉、有铁皮玩具的“三号会所”，进行的是“小鹿读书会”。组织者小鹿，是科学松鼠会里为数不多的文科背景会员之一，他毕业于北大中文系，在《中国青年报·冰点周刊》做记者，对科学的爱好，让他成为了一只活跃的松鼠。虽然非常专业的文章他现在还写不了，但组织读书会却是他的优势。每期的读书会，网站会预先公布书籍的名称，大家报名以后开始阅读，正式的读书会大概有20左右的人参加，大家讨论书的精彩部分，给出自己不同角度的解读，而全程的讨论会被记录，最后公布在网站上。就像活动的宣传语一样：“阅读是为了发现：你并不孤单”，读书会让科普书籍有了最大价值的呈现。





松鼠会的发起人姬十三本人和他的博客一样，重要的不在形式而在内涵

达文西哒哒哒小分队

不久前，鼠友基数同样庞大的“上海支部”终于有人自告奋勇，组织了“达文西哒哒哒小分队”。“哒哒哒”是个拟声词，象征一群人走路声音，取意“带领、组织大家一起参加各种科学类的展览、讲座、场馆等场所”。

科学松鼠会有个不成文的规矩，分舵活动以组织者冠名。上海的这位组织者达文西是在媒体工作的女孩，不折不扣的科学爱好者，拥有强大的组织能力。她率领的第一期活动是“走进解剖室”，开始她还担心人体解剖不会被大多数人接受，待到报名的信箱塞满了邮件，她才意识到这一活动让多少对科学感兴趣却“无家可归”的人找到了组织。由于名额有限，许多邮件都使尽解数吸引眼球，比如有一封热情洋溢的报名信这样写：“一定要让我参加！周末的下午，死党们逛街血拼，而我去看人体解剖，想想都很酷！”

科学圈圈坐

这是由姬十三主谋，13位活动于科研第一线的松鼠（及外援）同谋的人物专区。这13位在各个学科领域奋战的科学工作者轮番上阵，既是采访者又是被采访者，调侃之间，就将他们那复杂的工作深入浅出的趣谈了一番。高能天体物理、生物统计学、应用数学、食品工程、地球化学、认知神经科学、生物材料学……对于他们不止是工作，而且是生活，是一种平常又平常的状态。这些活泼生动的采访，展现了科学工作者的本来面目——书呆子与老学究，科学狂人和科学怪人，原来都仅仅是少数的存在——理性又充满激情，志在千里却脚踏实地。在这些科学工作者身上，可以看到中国科学的明日之光。



格致

地址：http://gezhi.org/

外表非常素朴简单的社区网站，面向科研人员、学生、科学作家与记者，主要以群体blog的形式发表文章。这个2005年就注册的网站，建站宗旨是推进中国人的科学研究。但这美好的目标太大了，依照网站目前的规模，显然是达不到的，但通过群组 blog，作为学术 blogger 们分享、交流的平台，格致还是不错的。学术blogger 们确实需要建立一个圈子，互相促进，达到类似凝聚的效果，营造一个更好的网络学术氛围。网站欢迎任何对科学感兴趣，从事科学研究或者科技新闻报道的人参与到内容建设或者谈论中来。整体来看，网站的内容还算比较丰富，没有太清晰的分类算是特点吧。在这里可以发表任何关于科学的文章，研究结果介绍、关于某一小研究领域的简介、科学相关资源以及工具、网络对科学的影响、科学八卦等等尤其受欢迎。“科学妄想家”也就是俗称为“民科”的文章却是不被接受的。



这就是格致的页面

科学就这样一点点流行起来。松鼠们的创意层出不穷，有为了鼓励科普爱好者举行的“科学写作征文”；也有大规模的“科学创意市集”；最近，科学松鼠会还和中央电视台科教频道、中国科技馆，联手发起举办了“科学爱美丽”作品征集大赛（http://space.tv.cctv.com/podcast/kexuezhimei），其中一些作品已制作完成并在电视台播放（具体请见http://space.tv.cctv.com/podcast/kexuezhimei）。除了传统艺术作品的提交，参赛者还可以提供自己的想法和方案，一旦入选，将由中国科技馆投资来实施。


科学爱美丽：活动参赛作品之一的纳米景观

上百名松鼠，在多家媒体上以科学松鼠会或者个人的名义开设了专栏，成为构成科学媒体撰稿的中坚力量。正如《小趋势》的著者马克·佩恩所言：“那些小的、新的、热情的群体，正在社会发展中起着重大作用。”科学松鼠会的朋友、志愿者、读者…这些热爱科学的人汇集在一起，让科学传播事业有了更多的活力。

一切围绕科学，却又如此吸引人，科学松鼠会的出现，让人感觉科学成为时尚并非不可能。

我们把科学松鼠会定位为公益组织。——**姬十三**

科学，给爱与同情力量

松鼠们强调严谨和专业，也强调爱与同情。

松鼠会的留言板上，时常有人会留言询问各种各样的医疗、保健问题，在很短时间里，就能得到来自医学松鼠的准确解答。第二期Dr.U问答中，获得优胜奖的呼伦夫（http://songshuhui.net/archives/1890.html）是一位来自内蒙古的小伙子，他在获奖感言里写道：“我是一个进行性肌营养不良的患者，很多人都不了解这种疾病，霍金的疾病就与这个属于比较接近的。在这里宣传一下，希望现代的科学技术越来越好，找到治愈这种疾病的方法。上学期间我学的是文科，由于身体原因现在待在家里，不过自己仍在关注自然科学，虽然不懂不过很感兴趣。那天发现松鼠会后，很喜欢，因为好多科学内容让自己又燃起儿时科学的热情。”

照片上呼伦夫灿烂的笑容打动了所有人，松鼠们迅速组织成立了一个临时特别小组。在美国的Anpopo联系上华裔科学家肖啸、李清晨和BOBO两位医生解答相关临床方面的知识，DNA收集了一些基因治疗和干细胞治疗的研究进展，小红猪翻译小组的译者BY翻译了国外的相关资料，最后来自《科学牛顿世界》的记者小蓟采访了神经内科的专家，并自费跑到内蒙古探望呼伦夫病人，执笔了最终的成文。

谈起这件事，姬十三的语气不太轻松：“对进行性肌营养不良的关注，最终的效果不敢保证，但我们会竭尽所能。另外可以肯定的是，我们会一直做下去。”




逛博物馆，听讲座，因为有同好而变得生动有趣

科学松鼠会的新书《当彩色的声音尝起来是甜的》就要上市了，在序言中，著名专栏作家连岳一语道出了科学松鼠会的特质：“科学松鼠会具有知识，这个毫无疑问，他们也在强化爱与同情的特质。”



北京天文馆

地址：http://www.bjp.org.cn/misc/index.htm



顾名思义，这是北京天文馆的官方网站。它是一个带有社区和门户网站双重性质的天文专业站点，其主要模块偏向社区风格，论坛标题为“天文在线”。其界面比较简洁，有点偏传统化，其顶行“系统菜单”中包括新闻、论坛、研究收集、天文月历等，其中对爱好者比较有价值的是论坛、图片和天文月历，特别是后者，在其内按日期列出了天象及天文活动，遗憾的是目前只有2008年5月以前的回顾，并没有从今以后的预报。

该网站在参观指南等栏目中对天文馆的参观方式、门票、开放时间、参观节目、位置等有比较详尽的介绍。顺带说一句，北京天文馆除西直门外的主馆址外，同时也管理着古观象台，两处都十分精彩。

阿简生物笔记（繁体）

地址：http://a-chien.blogspot.com/

一位台湾生物学爱好者简志祥开设的个人blog，因为站主是台湾同胞，网站采用了繁体字，对于少年朋友可能有一点困难。其口号是“学生物、玩生物”，看起来玩心十足，不过内容还是相当严肃的，包括生物科学新闻、生物相关期刊连接（其中也有简体期刊）、查询工具、风趣的生活小常识文章等。该“部落格”（blog的风趣音译）内有文章、动画、图片等，内容相当丰富，其主要目录称为“标签”，在网页的左侧，但需要滑动到较下方。其内容基本上每日更新，许多都是新奇有趣，并且也不仅限于生物学相关，不过可能因为是个人站点，内容组织有些杂乱，同时其页面上也有广告。值得一提的是，该站点建立在google支持的eblogger上，如果您有兴趣，可以点击其右上角的连接，自己也建立一个“部落格”玩玩，不亦乐乎。


”笔记“里教怎么用橘子皮做延迟炸弹的内容很有趣



科学，美只待人发现

科学松鼠会为科学披上的五颜六色的外衣，让他们进入了2008年十大科普事件的候选名单。

“我翻开去年此时的日记，发现空空。也许对那个时候的我来说，建一个交流的论坛，并不是生命中多么值得记忆的事。”2008年11月20日，科学松鼠会成立一周年那天，姬十三在回顾日记中这样写道。创办最初，他并没有想到，科学松鼠会现在会得到如此多关注。一年前，他还是一名自由撰稿人，为多家媒体撰写专栏，大多是科学性文章。一开始，只是和几个同行交流，觉得科学写作应该用更多的方式呈现，于是在Google上成立小组，再后来的网站上线，虽然中间经历了很多波折，但最终还是获得了大众的认可。



这一过程中，有姬十三自己的努力，也有众多热情善良松鼠们的功劳。

最初科学松鼠会的网站服务器由朋友免费提供，各种程序则是宇宙学博士Gerry这一业余爱好者边学边做。除了一些媒体的科学编辑记者，大多从事科研的会员写惯了论文，并不擅长写科学小品。于是老松鼠们担负起了培育人才的责任，姬十三则和编辑们讨价还价，为松鼠们争取更多的权益。

来自上海的医学博士BOBO（笔名薄三郎）深有感触：“虽是在读医学博士生，但若把高血压写得明白又好看耐读，却觉得很困难。最初写作时，说话啰嗦，如同流水账。第一次为《新京报·新知周刊》的徐来（钱烈宪）写稿，在电话中被多番“指导”，规划思路，初稿写了快2000字，最后被编辑改到1200字。第一次为《新探索》写生男生女问题，同董编辑电话长谈半小时以上，请教生产过的女士，查阅妇产学经典著作，初稿写了快9000字，最后成稿3000字。”现在的BOBO在十几家媒体上都发表过文章，已在科学圈里小有名气。



2009年1月11号，科学松鼠会在北京发布了他们的第一本书，发布会现场的读者们与松鼠一起分享了这本趣味的科学书籍



偶尔群聊起往事会发现，在某些方面，科学松鼠会的成员有着相似的经历：他们大多是看着《科学画报》等科学报刊成长起来。这些历史悠久的科学报刊，还有《小灵通漫游未来世界》等少儿科普作品，伴随了他们的儿时甚至青少年时期，对吸引他们走上理工科学研究的道路起到不可磨灭的作用。

但像《小灵通漫游未来世界》如此经典的科普作品毕竟还少，而且少年时代对科学的好奇心和兴趣，往往在冲刺高考时，被那些堆积如山的公式和名词无情地削弱，很多人提起当年这段经历还引为憾事。

“电视是最有效率的”，虽然至今未能实现，但大型科教电视栏目《科技之光》主编赵致真坚持呼吁创办一个真正的科技电视频道。在他看来，电视的受众面更广泛，实验室里显微镜、内窥镜、红外紫外线下的景象都能形象地呈现出来。

幸运的是，网络时代来了。这一传播渠道真正流行是在上世纪后期，以横空出世之态，继报刊、广播、电视之后，被列为“第四媒体”。传播者和受众的关系更加平等，更加互动。

去年12月26日，在由大众科技报和中国公众科技网共同主办的2008年度中国十大科普事件评选结果揭晓，“‘科学松鼠会’人气蹿红，博客科普受关注”和“胡锦涛在中国科协50年大会上讲话”“‘神七’航天员舱外活动”“‘三聚氰胺’公众食品安全事件”等一起入选2008下半年十大科普事件。

评选中，写给科学松鼠会的评价词是这样的：“博客是近年来兴起的新的网络传播方式和平台，依据这一平台，科普博客也开始崭露头角并受到关注。今年以来，一个基于科学写作而成立的团体——科学松鼠会，以博客讲故事的方式，辅助实体活动，传播科学知识，迅速得到网民认同。科学松鼠会的作者力求以简单浅显和生动的文字向大众介绍科学知识，坚持以客观中立的角度阐述科学事实，满足大众了解科学知识的需求。他们平易生动又不失专业精神的科普作品，使得其博客广受欢迎。2008年底，在一家德国主流媒体举办的国际博客大赛中，科学松鼠会获得‘全球最佳博客’和‘中文最佳博客’两项公众奖。”

新闻传播学者杨保军曾这样描述网络作为“第四媒体”的互动特点：“网络变成了血管、变成了世界的神经系统，信息变成了血液、变成了流经神经系统的种种信号。每个人都在试图变成（有些人已经变成）这无边无际之网上的一个纽结，以便从一个看来微乎其微的点上，扯动整个世界的神经。”

这段话，在医学博士BOBO的眼中是这样的：“沿途经过或者变粗或者变细的管道，血液一路穿梭游走于各个器官之间。作为体内最勤劳的劳动者，自肺吸入的氧气、消化道吸收的营养，血液都会装载并运输到全身各处利用，并将身体代谢产生的二氧化碳和废物运输到肺、肾排泄。”

如果换成神经生物学博士姬十三，他会这样表述：“细胞化学反应产生的电脉冲信号，一路从中枢神经系统传到周边神经系统。以走路为例，首先眼睛接受到视觉最佳号，通过视神经，一路传递到大脑视皮层，再传输到更高级的皮层，运动神经系统发出的电最佳号转换成化学信号，通过信使物质控制大腿肌肉，开始行进。”

去哪里？

去往一个更理性的方向吧。

松鼠们在2008年捣鼓出了第一本磕坚果成绩册《当彩色的声音尝起来是甜的》，网上网下都卖得不错。北京的签售会场上，也是人头攒动。科学，不仅仅给人们带来知识，还有友谊、信念和力量。

这，才是科学本来的面目。

移动IM上网轻松谈

■北京 夜行八百米

当今互联网业整体的发展趋势已从PC互联网逐步转向移动互联网。根据易观国际的研究报告，2007年中国移动互联网业务总体市场规模达到111.23亿元，同比增长60.2%。手机上网，多种移动互联网应用业已成为中国互联网市场发展的热点。

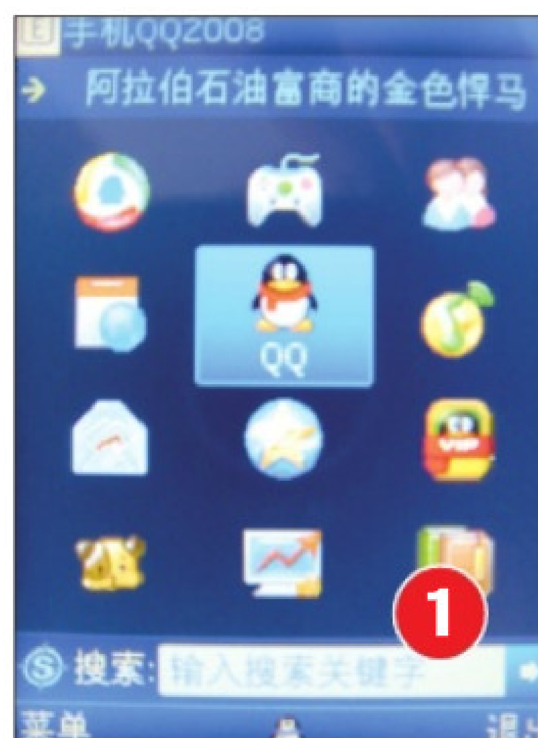
随着中国3G的普及，无线互联网的普及速度越来越快，基于无线互联网的移动IM也开始成为最热门的应用之一。越来越多的人习惯在外出时使用手机上网，手机网络的出现使得人们在某种程度上摆脱对笨重的电脑的依赖性，而手机IM软件的出现更是为众多聊友省下了一大笔短信开支。用户最熟悉的移动IM就是手机移动QQ了，作为移动IM的行业龙头，移动QQ一直是大家的首选。而最近，另一家IM巨头微软MSN也正式发布手机MSN 5.0版，与移动QQ、飞信大有形成三足鼎立态势，移动IM市场将面临竞争激烈的场面。这对包括笔者在内的广大手机用户却是一个利好消息，毕竟，竞争就意味着有更多的选择和更好的服务。

稳健派：手机QQ2008

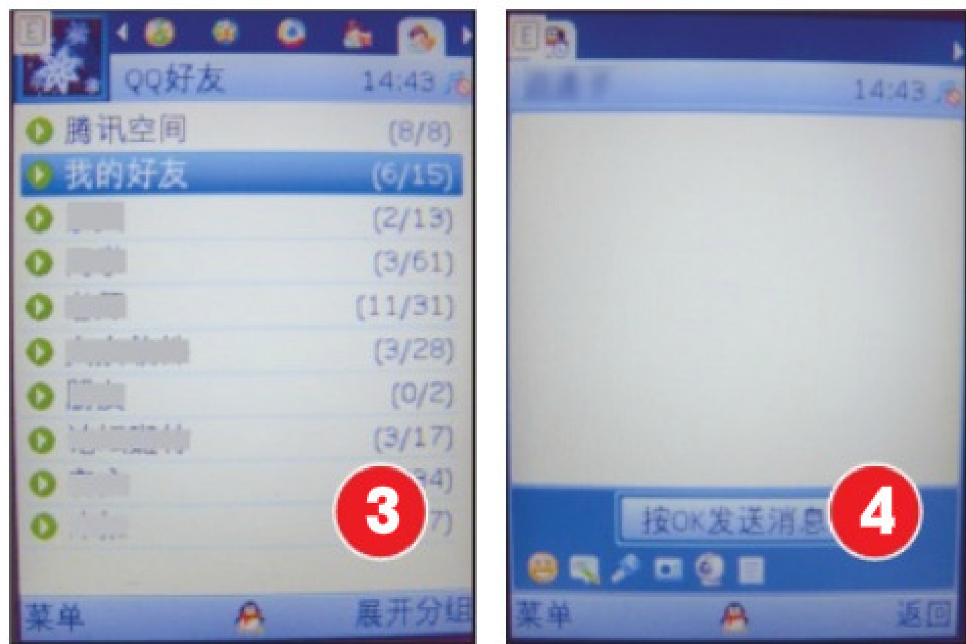
笔者首先下载了手机QQ2008进行了测试，下载方式很多，可以使用电脑访问http://3g.qq.com将对应手机型号的版本下载到电脑中，再传到手机上；也可以直接用手机访问http://3g.qq.com进行下载。

下载完毕后，在手机中设置该软件允许访问网络，然后打开该软件，首先显示的是主菜单（图1），依次是腾讯网、游戏、社区、资讯、QQ、音乐、邮件、QQ空间、超级QQ、宠物、股票和书城，顶部还有一个即时资讯翻动显示。除了QQ基本功能外，剩下的功能都只是通过手机QQ自带的浏览器访问腾讯相关网页而已。对于聊友来说，聊天累了打开网页看看新闻，不失为一种不错的调节心情方式。

选择QQ选项后，就进入了登陆界面（图2）。在这里除了输入QQ号与密码外，还可以选择登陆的模式，如隐身及是否接受群消息等。输入及设置完毕后，按左软键选择登陆即可。

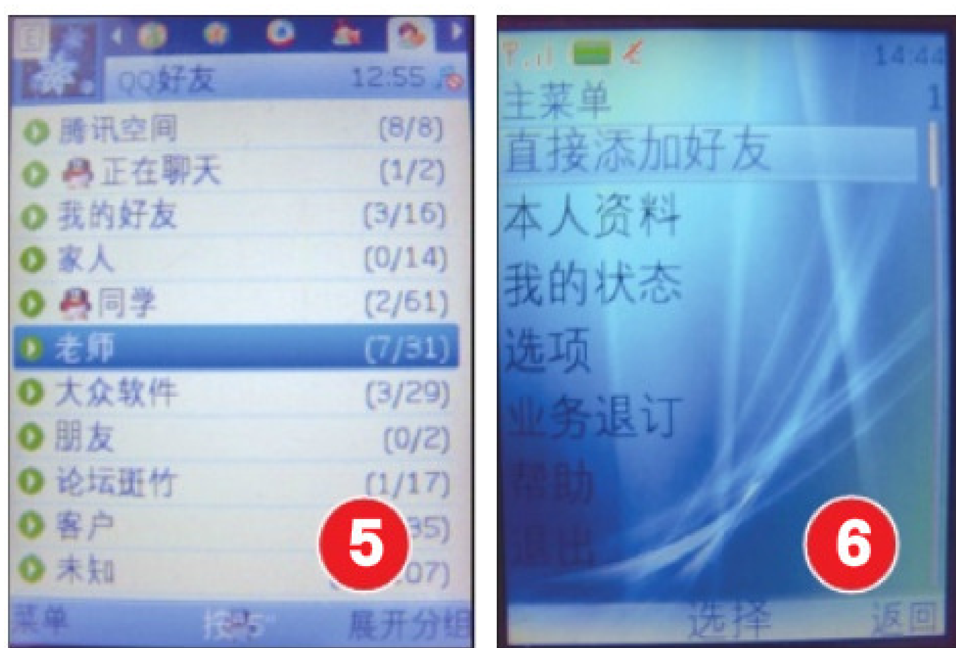






QQ聊天主界面和PC版风格相似（图3），同样使用了好友列表的模式，不过比较单一的是我们只可以看分组，而不能对用户的分组进行编辑或管理。与电脑版的不同之处是增加了“腾讯空间”和“正在聊天”两个分组，其中“腾讯空间”分组为系统消息、查看邮件及其他相关功能（图4），而“正在聊天”分组则可以快速打开当前会话。自定义昵称功能在手机QQ2008上同样适用，在聊天时有效地避免了张冠李戴的尴尬场面出现。左软键为系统菜单，可以进行登陆状态及签名设置、好友管理、查找添加好友、系统设置、注销等等。在系统设置功能中，可以方便地修改登陆信息、皮肤以及常用语和自动回复。

如果用户好友众多，数据流量过大会给带来麻烦。为了将数据量传输减到最低，除了首次登陆以外，QQ2008并没有设置客户端登录时自动和服务端数据同步功能，因此需要手动在好友管理项目中选择更新好友列表，但此功能需要注销并重启QQ客户端，以便重新从服务器获取数据。



好友发来聊天信息时，对方头像在相应分组及底部中央不停闪动（图5），此时按5可以快速查看新收到的消息，#键可以展开/关闭好友分组，而0键则可以更换皮肤。手机QQ自带3种皮肤，分别为标准模式（蓝色）、室外模式（白色）和夜晚模式（紫色），用户可以自行选择喜欢的风格。

在QQ界面中选择相关好友，按右软键选择更多操作，就会出现一个操作列表（图6），分别为发送短信、查看QQ空间、发送邮件，关注好友，查看资料等等。打开聊天对话界面，在屏幕下方就出现一排功能按钮。像QQ的PC版一样，手机QQ2008也设置了常用表情，可以在聊天界面中方便地选择和插入，使聊天更形象化。不过，为了节省数据流量，手机QQ屏蔽了自定义表情功能，这不能不说是一大遗憾。

手机QQ2008同样设置了常用语回答，这点很贴近用户需要。用户只需在聊天界面插入常用短语即可，无需再为一些日常回答浪费时间。只是聊天界面输入框太小，对于需要输入字数较多的信息则无法显示全部，使用起来需要上下翻动，比较麻烦。手机QQ同样能保存聊天记录，而且所有的聊天记录全部保存在本地手机上，可以通过聊天记录项随时查看。聊天中还可直接调用手机的拍摄界面拍照发送，另外两个特色功能是语音和视频。虽然视频的清晰度并不高，不过这项功能是其他手机IM软件所没有的。

使用手机的左右方向键就能切换好友、联系人、QQ群及网页浏览等多个选项卡。群面版中显示出用户所有加入的群，当在群里收到消息时，同样会进行闪烁提示，这点和好友聊天类似。不过，QQ群中不能显示自定义昵称，使得某些时候无法对号入座，给笔者带来了不小的困扰。对于消息繁多，暂时无价值的群，同样可以像PC端一样设置屏蔽该群的消息，从而节省宝贵的数据流量。目前手机QQ只能在群中进行聊天，而不能对群进行管理，这项功能还有待改善。

作为一款成熟的移动IM软件，门户必不可少，手机腾讯提供时事焦点、奇闻轶事等各类资讯，其中QQ空间、音乐、游戏、书城是该门户网站的主打项目。切换到手机腾讯网选项卡，程序会自动调用自带的浏览器打开ttp://3g.qq.com主页，用户能实时查看相关资讯或娱乐、游戏新闻，3和6键分别为翻到页首和页尾，5键为点击链接。屏幕左下方的菜单可进行常用操作选择，用户能自己输入网址打开其他网站，不过该浏览器只能打开WAP网站，没有UCWEB功能强大，不过作为聊天软件的附带产品，用户在聊天累了或等待回音时进行一下调剂还是绰绰有余的。另外，选择邮件功能后，可使用该浏览器对自己QQ邮箱内的邮件进行收发，包括附件下载。

个人看来，手机QQ2008已经实现了绝大部分PC版的功能，界面一如传统的简洁清爽，稳定性以及易用性都令人满意，是一款较为成熟的手机IM产品。

后起之秀：手机MSN V5

手机MSN V5版本称可以提供包括即时通讯、文件传输、邮件、搜索、便民在内的一站式手机互联网服务。那么实际情况究竟如何呢？笔者使用操作系统为S60 V3的诺基亚N95手机，从http://mobile.msn.com.cn网站上下载了手机MSN 5.0，看看使用起来能不能像在PC机上那样的方便快捷。

从登录界面和登录后的主界面来看，手机MSN 5.0依然保持了MSN的一贯作风：商务、大气。PC版的MSN就一直以商务气质立足IM领域，手机MSN 5.0延续了PC版的整体界面和设计，用户体验起来没有陌生感，比较亲切。较为有个性的地方就是在输入账号、密码的界面中，除了保持功能和PC客户端基本一致外，手机MSN 5.0还在选项中增加了一个注册账号功能。MSN单独开放了一个以live.cn为后缀的域名提供给手机MSN 5.0专门注册，十分方便，这是手机QQ没有的。笔者测试了一下注册效率，几次注册全部成功（图7）。

手机MSN 5.0与手机QQ同样采用界面切换模式，使用手机的左右键可以自如地切换到联系人界面、正在对话界面、个人设置界面和MSN频道界面。

用手机MSN 5.0和朋友聊天，当对方发过来聊天信息时，界面右上角有一个等号在不停闪动，但是联系人头像并不闪动。此时联系人和信息都自动放在“正在对话”



界面，需要从联系人界面向右切换到“正在对话”模式才能看到，这是手机MSN 5.0和PC客户端最大的不同，笔者接受起来颇觉吃力。这恰恰是手机MSN充分考虑到了手机的局限性而设计的功能，手机相对PC始终还是性能相差很大，采用单独界面设计，不至于多条信息传入时产生堵塞和死机现象。（上页图8）

和手机QQ一样，手机MSN 5.0也设置了常用语回答（图9）和常用表情（图10），也可以保存聊天记录。但与PC客户端和手机QQ不同之处，是手机MSN 5.0的保存聊天记录需要手动设置，而且是对单人进行设置。这大概是设计者考虑到手机容量有限，怕聊天记录会占用手机储存卡容量影响手机使用，所采用的预防措施。

手机MSN 5.0可以在单人聊天窗口中保存当前的聊天记录。此方法的缺点就是不能随时自动保存，需要人为设置；好处则是避免有些用户的聊天记录占用内存过大，以至于忘记删除影响了手机使用。（图11）

相对于手机MSN 4.0混乱的联系人界面来说，手机MSN 5.0新设计了联系人分组：如家人、朋友、同事等等，还有对好友进行分组查看功能，保证了手机MSN 5.0和PC版MSN一样的清爽，高效。（图12）

与QQ2008不同，手机MSN 5.0设置了客户端登录时自动和服务端数据同步功能，可及时更新联系人列表和联系人包括头像在内的资料，也可在联系人界面中选择更新联系人列表，但这一功能同样需要注销并重启MSN客户端，以便重新从服务器获取数据。手机MSN 5.0还提供了本地和网络好友的查找功能以及查看好友详细资料、删除功能。











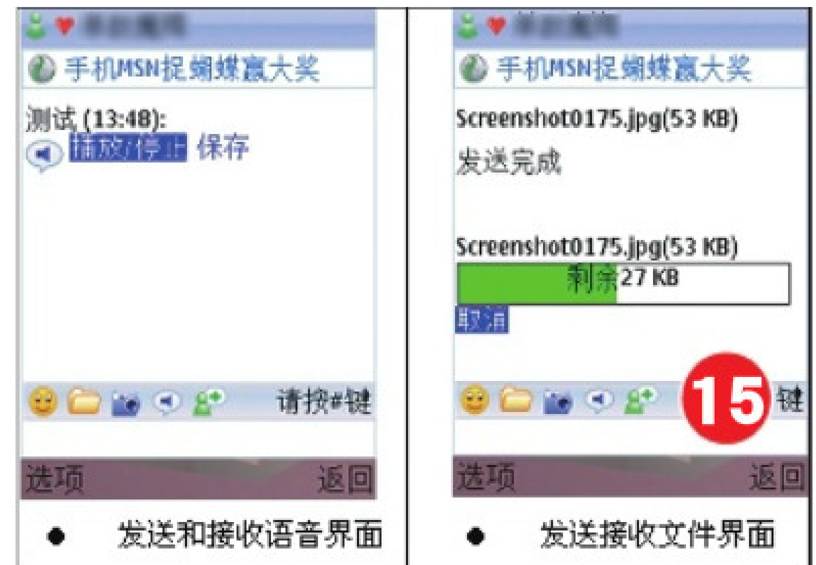


手机MSN 5.0提供的“添加联系人”和“查找联系人”两个功能有些画蛇添足。添加联系人是从网络上添加好友，而查找联系人是查找本地联系人名单已有的联系人。虽然是移植自PC客户端功能，但手机上经常使用这两项功能的人却并不多。（图12）

针对联系人的姓名拼音和状态，手机MSN 5.0进行了排序设置，有不同拼音爱好习惯的人可以根据自己的习惯进行排序，排序分为按照分组排序和按状态排序。客户端登录默认为按照分组排序，联系人显示为各分组名称，如果选择按状态排序则各分组名称不显示，直接显示联机和脱机两个选项分组。（图13）

相比手机MSN 4.0来说，手机MSN 5.0在保留设置昵称和“我的状态”功能的同时，新设计了心情短语设置、个性头像设置，用户可以根据自己个性需要美化MSN。手机上也可以显示MSN头像图片和心情短语滚动显示，这点笔者很喜欢。（图14）

手机MSN从4.0版本开始设计了传输文件、图片、语音的功能，方便了用户使用，但设计时有所疏忽，没有实现文件、图片、语音传输手机和PC双向互通，传输能力非常有限。手机MSN 5.0在这方面进行了重新优化，这样用户传输文件、图书、语音时，不仅可在手机之间任意双向传输，而且手机和PC之间也能任意双向传输，做到无缝链接。这样如果在火车上或者外出的时候急需文件，笔者再不用着急上火打电话四处求助，只需要登录上手机MSN即可轻松解决问题。（图15）

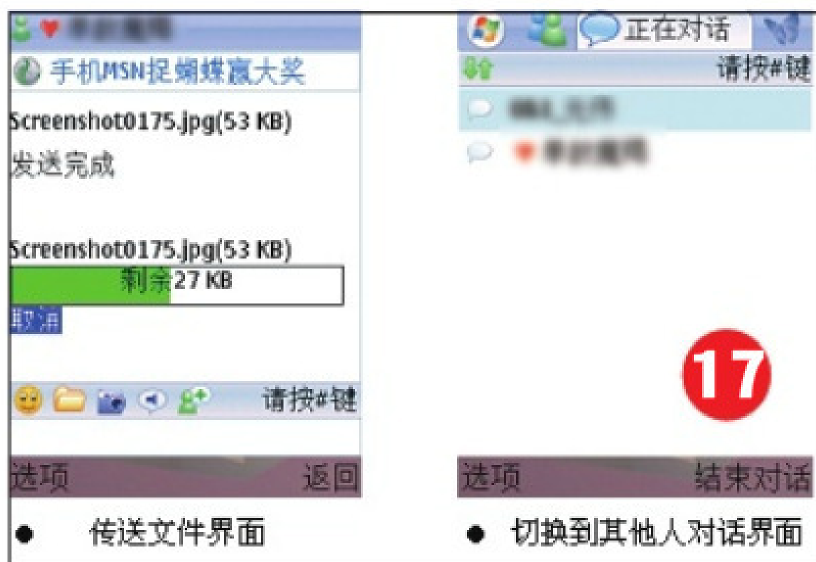


手机MSN 5.0有一个集成拍照发送功能，用手机进行拍照后，可立刻将照片传给MSN好友共享。打开拍照发送后，调用手机镜头，使用手机上下键调节焦距，并在选项中设置图片大小和闪光模式等设置，按下拍摄键即完成摄影。拍照完成后照片会自动发送给对方，并保存在本地文件夹中。



这和很多手机软件有区别，拿手机QQ来说，拍照发送就是直接调用手机自己的拍摄界面。（图16）

笔者发现一个手机MSN 5.0非常隐蔽但不错的功能：接收A网友发来图片的时候，还可以用窗口切换模式和B、C等更多网友继续聊天，不需要等待传输完毕，按左右键切换回到正在对话







模式，就可以接收其他好友的聊天信息。（上页图17）

及时通信软件有一个最大的好处就是实时、准确，现代人喜好广泛，有共同话题就喜欢探讨一番，“多人对话”这个功能是少不了的，同事一起开个小会，探讨下工作问题，在MSN上就解决了。手机MSN 5.0也有这个功能，对于那些常出差或在户外工作的人们，如果遇到问题就可以用“多人对话”发起讨论。（图18）

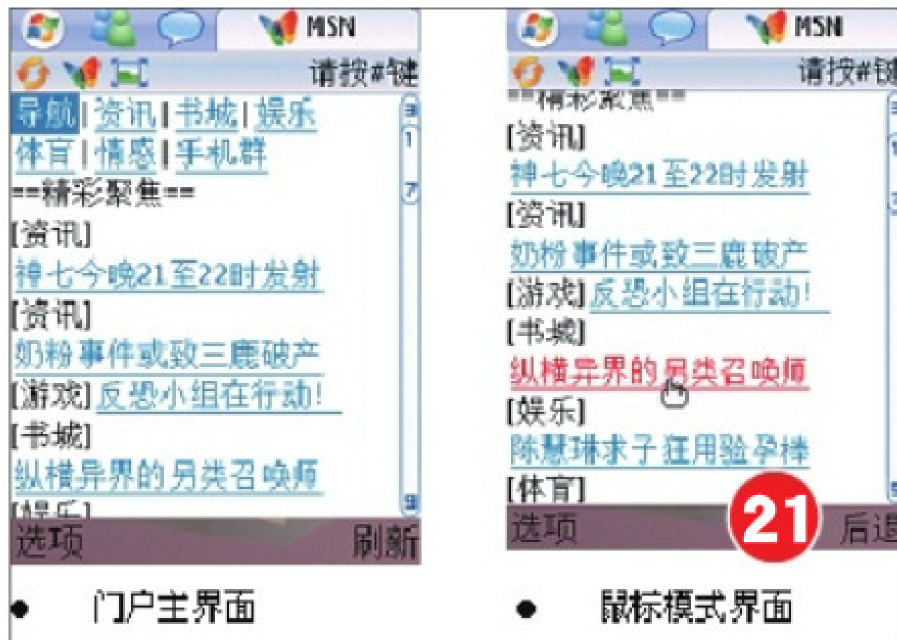
手机QQ早已经具备群功能，并且和PC端功能基本同步，而MSN一直没有推出群的功能。这次手机MSN 5.0发布，群功能终于正式开放了，不再是单调的一对一对话功能。手机MSN群只属于手机MSN用户才能创建和使用、加入、管理等。PC端的MSN用户无法使用手机MSN群，两者之间不能兼容。手机MSN自建群进去后，将进入建立群页面，输入名称和设置好群关系后就可以创建了，创建完成群自动列入到好友列表，前面加了一个名称“M群”用以区分好友和群，点击进入就可以管理群，进行好友的添加、删除等管理操作。（图19）



手机MSN 5.0还提供了一项便民的功能，它非常像现在很多朋友的手机中装的城市行软件。但手机MSN 5.0这个服务做得不错，不仅能提供相关公交换乘信息，还提供了公共信息查询个性化服务，能便捷地搜索公交换乘和周边等实用生活信息，方便用户使用。笔者使用这个功能查询基本都得到了准确信息。（图20）

手机MSN 5.0的门户网站提供了鼠标模式，即将光标移动显示为一只手的模样。（图21）

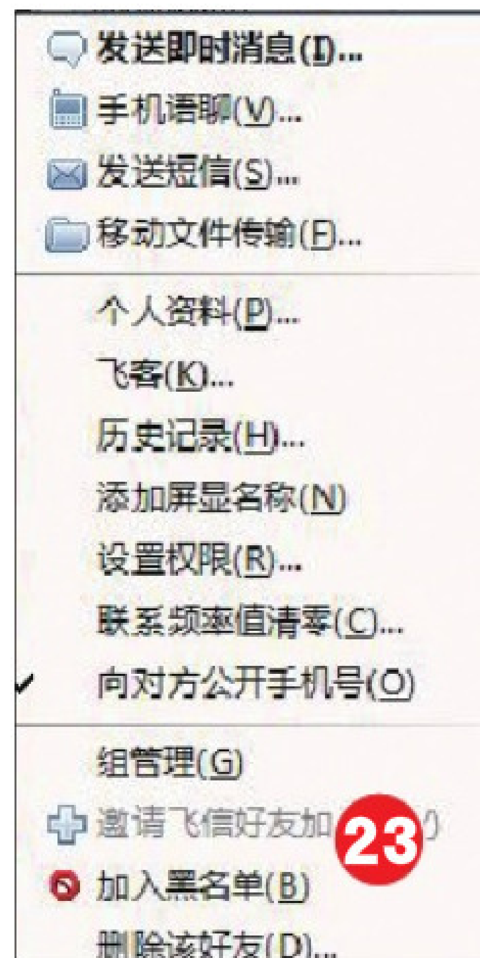
用到这儿，手机MSN 5.0的功能就差不多都过了一遍，其功能应用模块上和手机QQ依然有较大差距，同时不太稳定也是其最大的隐患。



偏安一隅：手机飞信V2.0

飞信是中国移动推出的一款IM软件，除了在线聊天外，还有一个非常受欢迎的功能，就是免费发短信。飞信的手机客户端可以在http://www.fetion.com.cn/downloads/Mobile.aspx下载到。打开软件后飞信会自动用你的手机号登陆，登陆界面包括登录进度条，以及快捷键的提示。对于未开通飞信业务的用户，手机则自动进入业务开通流程：确认飞信服务介绍、填写个人资料、进入飞信主界面。经过上面这三步，你就开通了飞信业务，该业务是免费的。登陆成功后显示的是联系人界面（图22），为方便用户管理好友的用户组管理功能，更新了以tab的形式统一管理，方便浏览正在会话功能。在此界面下，按左软键可以进入功能列表（图23），可以进行好友添加、个人资料查询修改及相关设置等，而左右方向键可以进行界面的切换，另外三个界面分别为当前会话、群组和资讯。在当前会话中可以查看正在进行的交谈信息。对方不在线时，你所发送的内容会自动以短信形式发到对方手机上，而且这些短信都是免费的。





对于很多人来说，飞信的主要功能就是群发短信。对于大多数手机来说，群发短信无论是打字速度还是发送速度都相当慢，但如果使用飞信，这个问题可以在短短几秒内解决掉，而且可以对收发的内容进行管理。

手机飞信使用了4款不同颜色的皮肤，分别为粉红、浅蓝、浅绿和灰色，装扮软件更加美观。为方便用户使用，手机飞信还设计了多人会话、历史消息保存、语音消息、通话记录、短信拦截和群组功能。整体来说，手机飞信借鉴了很多手机QQ的设计，比如快捷键的设计，整体UI的绘制、断线、掉线的处理等等。从易用性和美观上，比较其上一个版本有了很大的提升。

借助于中国移动，飞信的普及率也在上升。

据工信部统计，截止2008年7月底中国手机用户数超过6亿。而中国网民数量也已超过2亿。手机和IM捆绑在一起的即时通讯方式，无疑将成为未来的主流通讯手段。不管是使用移动QQ还是手机MSN，或者飞信，用户都希望得到更快的速度，更稳定的数据传送和更人性化的内容服务。未来，也许会有一个IM软件，能实现QQ、MSN、飞信以及其他IM软件跨平台的互联互通，为终端用户带来通讯上的极大便利。P

前言：

本期的网络天下依然为大家带来一些网络世界上不可思议的好玩东西。小到玩家THeOReos先生DIY的MP5形Wii手柄，大到诺基亚即将问世的四层折叠手机，这些充满想象力的东西实在令人振奋。视频MAC vs. PC变形金刚和终结者的故事讲述了两大电脑公司的冲突，给大美妞儿纹身的网站能满足你的恶趣味。此外还有有趣的小游戏和令人耳目一新的俄罗斯漫画月历等内容。下面，请慢慢欣赏吧。



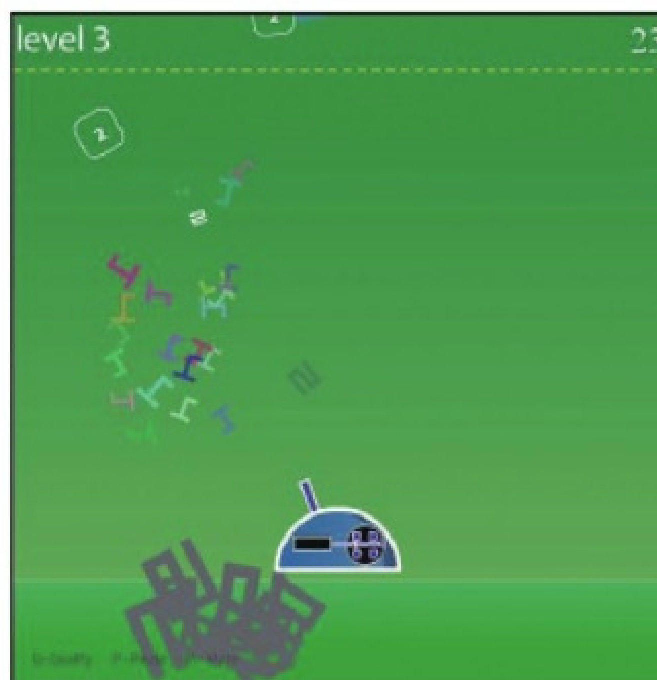
■北京 Griffin



2和3

http://jandan.net/2008/12/08/two-three.html

这个射击小游戏很有意思，这让我想起当年那个汉字横版射击游戏《击破传》。《2和3》的操作方式十分简单，就是用数字键2和3。游戏玩家用鼠标操控小炮台的方向，射击空中不断掉下的数字。事实上，这是一个数学游戏，虽然只涉及最简单的2和3的加减法，但是在大量数字从天而降的时候，你还是会手忙脚乱的。



游戏开始后，用鼠标控制炮管方向，瞄准目标数字。掉下来的数字是2，你就按2，是3你就按3，发射出去的数字炮弹会抵销掉相同的数字。如果是大于2或3的数字，那么就是减法了，比如掉下来5，你可以先按2把它变成3，再按3就可以消灭。如果按错、或剩余了数字掉落地面，掉下来的数字就会变成垃圾。垃圾堆会把小炮台越抬越高，当碰到顶部的时候，游戏就结束了。

俄罗斯卡通月历

http://englishrussia.com/?p=2186

如果说巴比伦塔使语言成为障碍，那么它没能阻止世界民族人民用音乐、绘画或别的形式来进行沟通。这个网站上刊登的俄罗斯卡通月历充分体现了这一道理，虽然我一点俄文也不懂，但是看着一副副别具创意的漫画，还是会心一笑。从麦肯大战，到俄罗斯熊的现代生活，从公园里的暴露狂，到浴室里的歌唱，这些漫画无一不体现了人们日常生活中的智慧和幽默。从前，我总是抱有成见地认为俄罗斯是个古板、冰冷的民族，但是我错了。其实，从很久以前的《办公室的故事》和《等着瞧》等电影里我就该明白，幽默是没有国界的。





百万蒙娜丽莎

http://www.megamonalisa.com/

500年来，人们一直对《蒙娜丽莎》神秘的微笑莫衷一是。不同的观者或在不同的时间去看，感受似乎都不同。有时觉得她笑得舒畅温柔，有时又显得严肃，有时像是略含哀伤，有时甚至显出讥嘲和揶揄。直到今天，这副传世名作仍旧有着无数不解之谜。也许就是因为《蒙娜丽莎》太有名了，它几乎是世界上被恶搞次数最多的名作。我们介绍的这个网站就是充分体现这一精神的据点。



在这个网站上，你能看到来自各个角落的人上传的关于《蒙娜丽莎》的作品，当然，如果你愿意，也可以上传自己的相关作品。其实我们都明白，这种行为决不是对名著和大师的不敬，相反，这正是表示喜爱的一种方式。人不能只局限于一种教条的情感，爱的方式是千变万化的。

雷事件



Mac vs. PC http://www.youtube.com/watch?v=uLbJ8YPHwXM

PC机和苹果机一直是一对冤家对头。在笔者的印象中，苹果机设计精巧，做工华美，但价格永远比同档次的PC机要贵一倍，这个定律至今还保持其实用性。战争有很多种形式，商业竞争就是最惨烈却不见血的一种。苹果机和PC机拥有各自庞大的用户群，一时谁也打不死谁。



这段视频虽然是人恶搞，但也能看出苹果和PC之间的激烈冲突。视频一开始，是两个分别使用苹果和PC笔记本的人互相看不上，很快就演变成了一场变形机器人的大战。苹果机和PC机的打斗源自电影《终结者2》中T800和T1000对打的经典场景，背景音乐也是源自同一影片。视频中，PC机追逐苹果机时视角扫瞄运用的是Windows界面，类似细节令人捧腹。也许，苹果机和PC机的冲突还要这样持续相当长的时间，说不定在你睡着之后，它们真的有过这样的战斗。

预测自己的死亡时间

http://www.deathclock.com/



知道自己什么时候死，并不是件多快乐的事，虽然大家谁都知道，死亡最终不可避免。但当我们用这个网站测出自己的死亡时间时，不论它是多么的晚，都不会愿意看到，尤其是系统还用倒数秒数的方式来吓唬你。但是人就是有这种心理，越不想看到，却越想知道，说不定这会儿你已经在输入上边的网址了。这个网站其实很简单，根据你输入的出生年月日、性别、性格、BMI（体重身高比）指数、吸烟与否等条件来计算寿命。虽然我们不能说这毫无道理，但是对于影响人健康和寿命的因素来说，这些数据显然过于简单。毫无疑问，吸烟有害健康，但并不是每个吸烟者都早亡，比如邱吉尔这个老烟鬼。另外这个网站无法对意外事故做出预估，因此你只当是个游戏就好，不必太认真。

WeeP 5冲锋枪

http://www.instructables.com/id/WeeP_5_Advanced_Zapper/

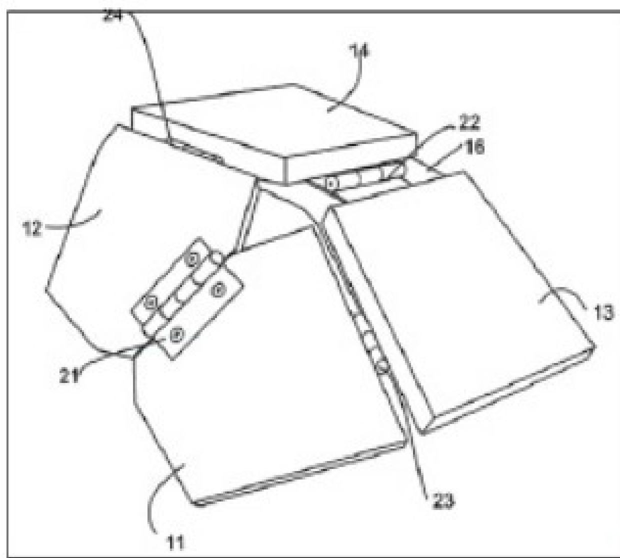
这不是Heckler&Koch公司新一代的枪械产品，而是一种专门为Wii设计制作的手柄！用Wii玩射击游戏能体验以前家用电视游戏机无法带来的感受，不过使用那个普通的手柄，或者官方的Zapper光枪难以满足人们的需要。它们幼稚的外形很难让人融入那些拟真的游戏环境之中，实在是有点煞风景。

于是玩家THeOReos便为自己制作了一款以模型MP5为基础造型的Wii手柄，取名为WeeP 5。他首先把Wiimote拆了，然后把各个连接线按钮再原封不动地安装到MP5模型上。就这样，在智慧和巧手的帮助下，THeOReos拥有了世界上最威风的Wii手柄，现在，他玩起射击游戏来可带劲多了。点击上面的链接，可以看到THeOReos是怎么一步步制作这个WeeP 5的，如果有兴趣，你也可以试试。不过在中国，持有仿真枪模型是违法的，所以你只好拿网球拍或者吉他来代替了。



诺基亚四折手机 http://www.engadget.com/2008/12/26/nokia-dreams-up-four-way-folding-communicator/

不要误解这个标题，不是诺基亚手机打4折降价，而是诺基亚设计了一种能折叠4层的新型手机！诺基亚公司一直不是很善于做折叠类型的手机，不过它在圣诞节期间曝光了一组令人震惊的专利设计图。从这图中可以看出，这是一个形如变形金刚的手机产品，诺基亚把其称之为一个革新，一个从未有过的尝试。这款疑似名为Nokia Communicator的新型手机，通过巧妙的构造将双屏幕和一个全字母键盘折叠到一部小小的手机里。看样子，在折叠状态下它和普通手机没有太大区别，打开后则像一个小小的笔记本电脑！



如今，手机向着多功能的方向大步迈进，电视、电脑、GPS、照相机、摄相机、录音机、MP3、手电筒等等附加功能全都集中在一部小小的手机上，把它最基础的通话功能挤得毫不起眼。诺基亚的这款手机如果真的问世，想来又会带动一次新的流行趋势。

另类Wii运动

http://www.youtube.com/watch?v=B2s7KTMjfgg

也许若干年后有一天，回过头来再看Wii，会觉得它既粗糙又笨拙。如果真的有那么一天，人们一定要感谢Wii，它开创了一种家用游戏机模式的先河。现在Wii已经相当普及，虽然很多人最初真的是抱着锻炼身体的想法来买这台机器的，但恐怕极少有人能达到这个效果。但不管怎样，至少Wii发挥了游戏机最基本的功能，就是为用户提供娱乐。不过像本视频中这位老弟的玩法，实在是得不偿失。保龄球固然是不错的运动，但把自家的大电视滚爆，实在是得不偿失，这真是乐极生悲的典范。



顺便说一句，我之所以称之为“老弟”，是因为从经验上判断，一个遇到这种事就叫“妈妈”的人应该不会比我的年龄大。不过也说不准，也许外国朋友家庭观念重，容易在受到挫折时想起自己的亲人。

机械怪兽坐骑

http://www.youtube.com/watch?v=okL7NFbtKn0
http://www.youtube.com/watch?v=y12wyYbbRys

西方人的想象力和动手能力总是令我们感到惊讶，这也许就是不同教育制度下各有利弊的结果。



如果你在早上起床看到邻居驾驶着一头机械怪兽走上大街，你会怎么想？在上面两段视频里，展示了来自Mutoid Waste（一个机械改装爱好者联盟link）的制作者Lyle的最新作品。制作这个机械怪兽一共只花了4周时间，主要材料来自一辆废旧汽车，发动机使用的Citroen（雪铁龙） 2CV，前肢可爬动，头部还能喷火，据说眼部还有一个雷达设备，超级强悍。这个大家伙一出动，在一向是见怪不怪的国外也引来不少人围观。这事如果换在中国，可能首先会被人置疑这个制作者是不是吃饱了撑的，没错，也只有吃饱了的人才能有此闲情。



消灭地球人

http://jandan.net/2008/12/06/robot-territories.html

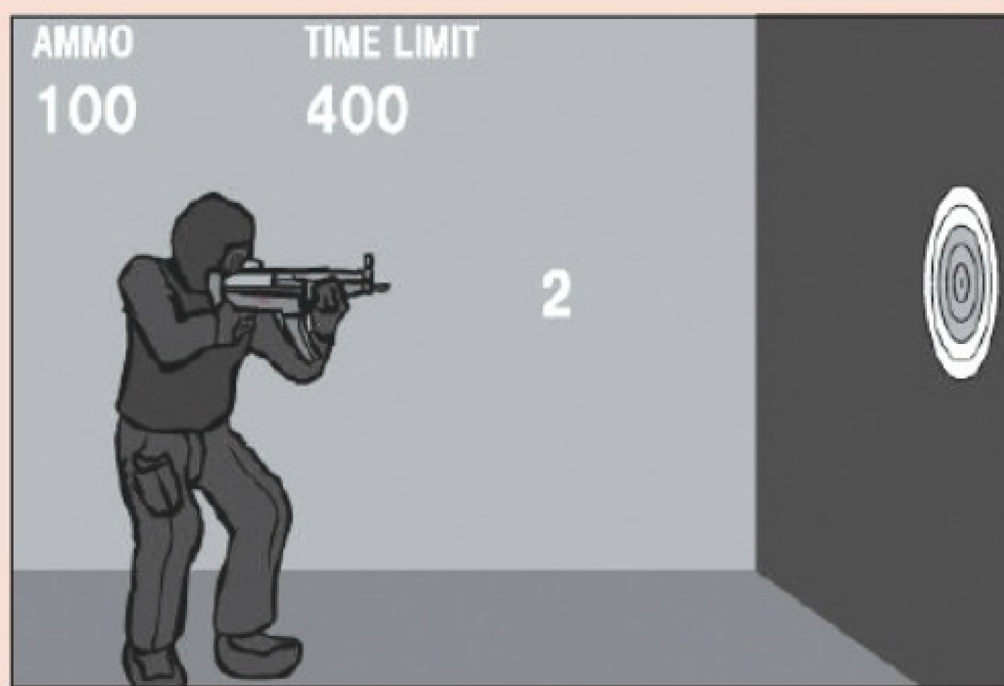
人类每天在嚷嚷着除害，其实自己对这个地球造成的伤害比谁都大，或许人才是这个星球上最大的害虫。如果你有了这种想法，会不会对自己身为人而感到羞耻呢？那么，马上抛弃人的身份吧，加入外星机器人的队伍，来消灭这些地球虫！在这个消灭地球人的小游戏里，你是高大威猛的机器人，你所携带的各种武器，对地球人来说是莫大的灾难。不过你也不要小看了这些害虫，他们庞大的数量和不见棺材不落泪的臭脾气，有时候还真是个不小的威胁。游戏目的明确，操作简单，只要用鼠标左键射击就可以了，按住不放会根据蓄力的时间调整大威力的武器。作为一款Flash的小游戏来说，“消灭地球人”难度不低，人类前赴后继的数量不说，每种武器的弹道还不一样，操作起来让人感叹，这到底还是不是地球人编的游戏。



射击游戏

http://jandan.net/2008/08/11/shooting-target.html

这个游戏的操作简单之极，一不用瞄准，二不用移动，就是按住空格键发射子弹，按住不放就是连续射击。不过游戏开始后你就会发现原来并不简单，因为这个小小游戏模拟了开枪时射速、后座力和精准度的关系。玩过CS的人都知道，连续发射会让子弹的精准度大大降低，但单发点射又不能提供足够密集的火力，所以最佳选择就是三发点射。这个小游戏也是如此，射速快了，子弹就会乱跳打不准，射速低了，子弹虽然准，但环数还是不够。这个小游戏需要你寻找射速和精准度的黄金分割点，利用有节奏的设计，尽量做到又快又准，这样才能得高分。



给大美妞儿纹身

http://www.crustydemons.co.uk/UK/tattoo_parlour/index.html

嘿！给大美妞儿纹身！露肉又见血，刺激吧？过瘾吧？这个网站专门给无胆匪类过干瘾用。在这个给大美妞儿纹身的页面上，你可以选择前（front）后（back）上（top）下（bottom）四个要纹身的部位，然后在从侯选花纹里选一种，最后再输入要纹的字样，就可以看着大美妞儿给你展示各种身体部位了，上面会出现你选择的图案和字样。只要你愿意，大可以在她身上写一些怪话，比如“×××××me”之类的。

其实这个网站的功能很好实现，技术含量不算高。纹身的部位只有4处，图案种类也不算多，唯一灵活一点的也不过是自己乱写的字节而已。不过玩这个的人大多醉翁之意不在酒，所以也没有人在乎这些细节。笔者对这个网站印象最深的是四个部位的英文，真是既含蓄又露骨。



中国被黑站点统计系统

http://www.zone-h.com.cn/

黑客（hacker），源于英语动词hack，意为“劈，砍”，引申为“干了一件非常漂亮的工作”。不过，这个词现在特制那些利用网络漏洞破坏网络的人。每年，世界各国因为遭受黑客非法入侵而受到的损失大得难以想象，有些时期，这个损失竟然能达到国内生产总值的2%以上！我们介绍的这个网站旨在统计国内被黑站点，从日期上看，每天都有很多网站被黑掉，其中不乏一些国家级的大型网站。这个统计站点需要有人主动汇报被黑的情况，因此，实际上每天被黑的网站远远大于这里刊登的数量。此网站还提供被黑站点的网页快照，直观的快照更是令人触目惊心。

TOP50 User
001:[illegible][1601]
002:八神[1296]
003:网络小子[1271]
004:[illegible][1085]
005:[illegible][1053]
006:HacKerCz[838]
007:[illegible][816]
008:[illegible][796]
009:hackiey[708]
010:黑侠[708]
011:Mistakes[696]
012:WebShell[689]
013:[illegible][664]
014:[illegible][638]
015:avbc[604]
016:龙二[563]
017:[illegible][561]
018:[illegible][541]
019:[illegible][538]
020:[illegible][481]
021:兵临城下[445]
022:[illegible][438]
023:[illegible][430]
024:[illegible][407]
025:[illegible][396]
026:[illegible][390]
027:[illegible][385]
028:Xin Tank[373]
029:[illegible][370]
030:[illegible][363]
031:[illegible][362]
032:[illegible][359]

时间	提交者	页面	查看快照
2008-12-29	[illegible]	http://www.bjhzsj.com/huli.asp	快照
2008-12-29	[illegible]	http://www.xxj.hd.gov.cn/bbs/huli.asp	快照
2008-12-29	[illegible]	http://www.pigen365.com/uploadfiles/20081228194351430.asp	快照
2008-12-28	asdfj	http://www.cnnjx.com/eWebEditor/UploadFile/200812281124824.asa	快照
2008-12-27	lychkk	http://www.ysgm.gov.cn/lychkk.asp	快照
2008-12-27	Dark 影	http://www.bgsroal.net/	快照
2008-12-27	Dark 影	http://rd.bagangshan.gov.cn/	快照
2008-12-27	Dark 影	http://www.bagangshan.gov.cn/	快照
2008-12-26	[illegible]	http://www.qhlsx.com/	快照
2008-12-26	[illegible]	http://www.sc.chinaunicom.com/jun.txt	快照
2008-12-26	Dark 影	http://zzgk.pingyin.gov.cn/	快照
2008-12-26	Dark 影	http://www.pingyin.gov.cn/	快照
2008-12-26	Dark 影	http://www.ledry.com/	快照
2008-12-26	[illegible]	http://www.c-gsf.cn/aaa.asp	快照
2008-12-26	[illegible]	http://www.ycgmy.com/new.asp	快照
2008-12-26	[illegible]	http://www.yr-ants.com/pk.asp	快照
2008-12-26	[illegible]	http://www.lybtgg.com	快照
2008-12-26	windows xp	http://www.cr-zh.com/hacker.asp	快照
2008-12-26	windows xp	http://www.yanjicn.com/hacker.asp	快照
2008-12-26	windows xp	http://www.yushang118.com/hacker.asp	快照
2008-12-26	windows xp	http://www.czkszb.com/hacker.asp	快照
2008-12-26	windows xp	http://www.czzxdq.cn/hacker.asp	快照
2008-12-26	windows xp	http://www.injsr.com/hacker.asp	快照
2008-12-25	[illegible]	http://www.hengboinfo.com/TX.asp	快照
2008-12-25	[illegible]	http://sch.sdili.edu.cn/pk.asp	快照

黑客与反黑客的斗争一直在继续，但愿正义和友善的力量能够占据上风。不过天知道，也许哪天这个统计站也会被黑掉。

囧感觉



猜年龄，考眼力

http://www.kakayu.com/guess/

一中学生打车，司机闲问：“大哥，这是出去办事啊？”中学生赌气曰：“接孩子放学！”司机惊讶上下打量：“唉呀大哥，那你结婚够晚的啊！”

有没有人问过你“上学呢还是上班呢”？你有没有发生过猜错女孩儿年龄的尴尬？有些人天生老成，有些人则像千年不老的妖怪，虽然世间流传种种所谓的诀窍，其实这些大多只是与生俱来。要是你不信这个邪，马上打开上面的链接。这里是一个专门看照片猜年龄的网站，当你点选一张照片之后，可以输入自己认为的年龄，然后系统会告诉你照片上的人的真实年龄，并根据你猜测的数值与实际数值之间的差距打分，最后再算出你的“全球判断力排名”。保证猜不出10人，就让你全面精神崩溃。当然，这个网站主要还是娱乐为主，因为照片和年龄都是用户自己上传的，未必就是真实数据，有些人还上传了卡通人物，有些则干脆上传了一棵植物。但不管怎样，这个猜年龄考眼里的主意还是很有趣的，笔者在猜到第16个人的时候，积分是-256分，全球判断力总排行第181697。



孟买泊车

http://jandan.net/2008/12/12/bombay-taxi.html



前阵子，孟买向我们展示了一个混乱城市应有的一切。虽然这种大事件不是天天都能碰到的，但是只要你身处孟买街头，感受一下那里混乱的交通，就能略有体会了。这个《孟买泊车》小游戏里，玩家将以俯视的视角操作车辆停车入位，操作方法很简单，方向键控制前后左右，空格是刹车。这看似简单的动作会随着游戏关卡的深入而变得令人抓狂，其他车辆停得歪七扭八不说，还有不知死的人在你车前乱晃。如果在现实中你也是一个司机的话，这个游戏将是不错的发泄手段，可以实现你那些不能在大街上完成的任务。

学海无涯，软件作舟
——如何选择最适合的学习软件

■策划 本刊编辑部
■执笔 贵州 逍遥

关键字：学习类软件 英语学习 评测

编者按： 一直以来，在很多人的印象里面学习是一件枯燥的事情。老师长辈们总是语重心长地告诫——“学海无涯苦作舟”，要学到知识，似乎吃苦是少不了的。老一辈们的话总是有些道理的，不过时代在变化，学习的方法和思维也可以变变。想想一塌糊涂的中国男足都可以倡导“快乐”，为什么学习就一定要吃苦，难道就不能快乐学习嘛？回答当然是肯定的，借助各种软件，让学习的途径更加多样，方法更加科学，学习起来轻轻松松，能不快乐吗？

综合学习类软件介绍

一、PC学习软件

每门学科都安装一套学习软件，使用起来就太麻烦了。现在市面上有不少综合类的套装教育学习软件，包括各个学科，非常适合学生用户。

1.发现者教育系列软件

《金题课堂》（**图1**）分为初中和高中版本，涵盖语文、数学、英语、物理和化学等各学科，共分四大模块，有“名师课堂”“方法精讲”“模拟考试”“错题分析”。“名师课堂”，用最新的教学方法，把知识点和试题相结合进行讲解，特别注重知识的运用；“方法精讲”注重解题模型的设计和解题方法的运用；“模拟考试”则将出题的思维定势及各年级期中、期末、中考、高考的试题全部精选出来，进行考前模拟测试；“错题分析”则将做错的题进行分析，找到做错的原因，消除做错题的隐患。



《金榜题名》则模拟中考和高考全程训练，包括语文、数学、英语、物理、化学等各科目。《融会贯通》多媒体课堂共分语文、英语、数学、物理、化学等多门学科，就像是把优秀的老师和教育专家设计的课堂搬到软件上，在家中就开辟一个全新的学习课堂。每一学科都是按照国家教育部颁布的最新教学大纲的要求，参考人民教育出版社和北师大版的教材，同时参考上海、浙江等地的教材，由教育专家和著名的一线老师及软件工程师共同设计。

2.一起学习的乐园

《一起学习乐园》是一款小学生网络多媒体互动学习平台（http://www.17xuexi.com），“像玩一样学习”是软件遵循的设计理念，趣味化的学习模式和人性化的学习助手将使学习历程变得轻松便捷。它以成功理念将枯燥的学习融入到竞技当中，设计符合小学生心理认知特点的网络在线训练系统，辅以心理激励体系、科学评价体系，优化课堂教学过程，弥补传统教育之不足。

《一起学习乐园》提供小学1～6年级语文、数学、外语、听力三科4项内容，以教材为核心，同步练习为主，数据库包含海淀及全国许多名师30万道题库。软件功能包括同步辅导练习，知识点提示、难题详解、速算天才、火拼单词、积分奖励及多种排行榜、在线交流等，可对学生综合能力进行全面考查。

软件的界面非常卡通（**图2**），主要包括“趣味学堂”“特训营地”和“竞技场”几个部分。在“趣味学堂”中提供了循序渐进的单元学习方式，让学习充满趣味——例如在学习数学时，每做对20道题就可获得一个神秘宝物，宝物可用在自己的部落和地盘中（**图3**）；“特训营地”中可针对在学习中展现出来的弱点，自我选择知识点，进行针对性的强化训练，来提高自己的不足；“竞技场”则学以致用，用学到的知识来过关斩将，赢取战利品。



二、手机学习类软件

以前笔者无论是吃饭、聚会、等公交、蹲厕所，随时都揣着一本随身宝用来背单词或记资料。现在学生里手机很普及了，智能手机可执行复杂的程序软件，普通手机也可执行Java程序，将学习软件搬到手机上，利用手机的移动特性，随时随地都可学习。

1.手机背单词，有个好记忆

《记忆宝手机背单词 V0.7.6》是一款非常不错的免费手机背单词软件，让手机变成英语学习机，可随时随地查词典背单词。

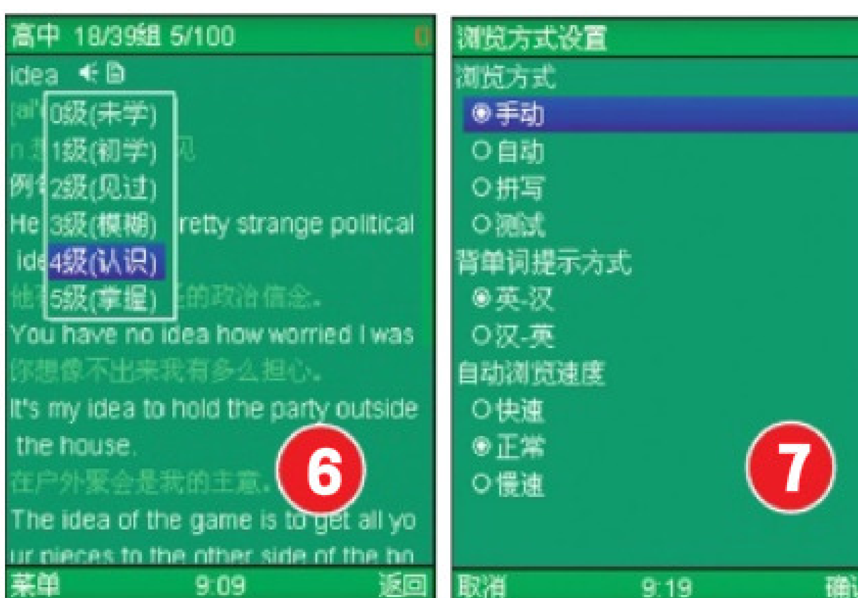
《记忆宝手机背单词 V0.7.6》可安装在所有支持Java的手机上，安装非常简单，解压后将两个文件“MemoDict.jad”和“MemoDict.jar”复制到手机上。注意，诺基亚手机复制到“Others”文件夹内，索爱手机要复制到“其他”文件夹内，摩托罗拉手机则要复制到“mobile\kjava”文件夹中。然后在手机中执行“MemoDict.jad”安装即可。语音库和例句库的安装也很简单，建立MemoDict子目录后，把解压后的语音文件和例句文件复制进去。启动《记忆宝手机背单词 V0.7.6》后在“软件设置”中点击“设置文件目录”，浏览指定MemoDict子目录，进入后可能看到刚才复制的文件，“确认”即可。



执行软件，可看到软件主要提供了“英汉词典”“学习词汇”“单词复习”等几个功能（**图4**）。选择“学习词汇”，要求选择要学习的词库。

《记忆宝手机背单词 V0.7.6》内置2万词汇，含有高中、四级、六级、研究生、托福、雅思、GRE等词库，其中四级、六级按最新考试大纲词汇编制（**图5**）。然后选择词汇分组，软件提供了单词分组管理功能，可在软件设置中设置每组单词数，在浏览设置中可以选择要学习的组，即可开始进行词汇学习，每个词汇都采用真人语音朗读，并有各种例句显示。

在学习过程中，软件提供了助记与单词熟悉程度管理功能。其中，助记功能为每个单词提供了助记方法，帮助学习者更好地记忆。在词典和分级词典中当出现单词详细解释后，按左右方向键可以对单词的熟悉程度进行增减设置。单词的熟悉程度一共5级，升至第5级则为完全记住单词（**图6**）。对已牢记单词可以在浏览设置中选择“隐藏”，这样就可以只选择没有记住的单词来进行学习记忆。在学习单词时，根据单词熟悉程序，结合艾宾浩斯遗忘记忆曲线，背诵新单词的同时，会科学地定时出现已学习过但未完全掌握的单词，进行重复学习。从而让单词学习记忆更加科学高效。



“复习单词”时提供了几种复习测试方式，可进行单词拼写或选择题测试，在浏览设置中可以进行选择（**图7**）。进行复习时，可以选择按艾宾浩斯遗忘记忆曲线或按熟悉程序进行复习（**图8**）。

“英汉词典”的功能也非常强大，输入要查询的单词，即可查询到该单词的详细汉语释文及例句和发音（**图9**）。

此外，软件还提供了屏幕字体大小、亮度、配色等设置功能，并可选择各种音效、自动朗读和浏览方式等。



2.行学一族，移动学习

《行学一族》是由诺基亚推出的手机英语学习软件，通过手机学习英语，随时随地，快速高效的提升听、说、读、写能力。软件学习的实用课程都来自外语教学与研究出版社、新东方、戴尔国际英语、英文21世纪报、On Demand English、时尚等权威机构。

《行学一族》可以支持NOKIA手机75款，索尼爱立信手机32款，可到官方网站（http://www.mobiledu.cn/web/web/index.jsp）上去查询自己的手机是否被支持。另外要求手机开通了GPRS上网功能，并且手机有大于500kB的存储空间，以下载和执行程序。



手机登录《行学一族》手机官方网站（http://wap.mobiledu.cn），在首页点击下载链接页，点击下载安装软件。首次使用时，需要注册或登录，方可使用。行学一族首页分为“旋转菜单”和“搜索区”两部分。在旋转菜单提供了“英语充电”“趣学百科”“行学社区”“我的书架”等功能区（**图10**），在“搜索区”则可直接输入关键字，搜索课程、中英文翻译等。

选中“英语充电”进行学习，可选择不同的课程名称，如“VOA礼节英语”“BBC地道英语”等，选中需要的课程名称，确定键即可进入课件目录（**图11**）。在课件目录页面选择不同的课件，确定后打开选中的课件，即可开始进行学习（**图12**）。学习方法很简单，例如可听英语看汉语练习听力。





走出英语困境——英语类学习软件评测篇

英语，一直是让我们的教育方式显得很尴尬的一门语言。记得很多很多年以前，有一款叫作《听霸》的英语学习软件，因为高昂的价格和电脑还不普及，笔者只能向往。不过现在有太多的英语学习软件，科学而有趣味，让英语看起来并不是那么枯燥可怕了。

一、参评软件简介

市面上的英语学习类软件非常多，有公司团队开发的，也有个人开发的，有注册软件，也有免费的软件。在挑选参评软件时，我们完全以功能为主，挑选功能最强大全面的软件，忽略了许多功能不强的免费软件，未考虑价格的因素——毕竟一款好软件的购买注册费用，完全可以看作一次有益的教育投资。

软件名称	官方网站	价格
100E—百易网络英语学习平台V7.0	http://www.100e.com/index.aspx	365元/年（VIP卡）
完美英语视听学习王V2.9.0	http://www.english119.cn/	150元
英语学习王2008 Build1218	http://www.yyxxi.com/	158元
Englishfield英语学习软件V8.0	http://www.englishfield.net/	160元
潜移默化学英语V5.5	http://www.softaa.com/eng/	39元
新东方背单词5（白金版）	http://www.softabc.com/	68元
我爱背单词8	http://www.flyenglish.com/wabdc70.htm	48元





二、学英语，要个好心情——软件界面

《100E—百易网络英语学习平台》界面很简洁，在左侧边栏中可以看到“主页”“教材库”和“教室大厅”功能模块标签（**图13**）。在“教材库”中可以查找添加想要学习的教材，打开教材后自动新增并转到“当前教材”功能标签页中，在这里就可以使用平台进行学习了（**图14**）。在界面右侧上方工具栏上，可以通过功能按钮，选择各种学习方式，包括“全文学习”“句子跟读”“听辨句子”“听写填空”“拼句练习”“全文跟读”“角色扮演”“全文背诵”等，每项功能的操作都非常简单。

《完美英语视听学习王》的界面采用了类似Office 2007界面的Ribbon UI方式，界面看起来很漂亮（**图15**）。设置选项卡下为软件内置7种不同色调皮肤，用户可根据个人喜好自主选择，体现了软件的人性化设计特色。由于没有层叠的菜单命令，Ribbon UI让操作非常方便。界面上的各个功能模块安排也非常合理，以用户的感觉美观舒适。



《英语学习王》软件界面比较简陋，甚至连界面主背景图片都直接使用了一张很花哨的图片，使用番茄花园版系统的朋友肯定很熟悉这张图片（**图16**）。由于图片色深的缘故，导致界面上的功能按钮文字显示不太清晰。窗口可以切换成半透明的迷你窗口模式，看上去比较有特色，但在迷你窗口（**图17**）上未提供操作控制按钮或命令，操作很不便。

《EnglishField》的界面也非常简陋（**图18**）。

《潜移默化学英语》的界面很简洁，操作也很直观（**图19**）。官方网站上提供界面皮肤及动画精灵的更新，可改变一成不变的界面。

《新东方背单词》的界面非常平易友好，各种功能标签按钮安排得很直观方便，即使是不太懂电脑的用户操作起来也会很容易（**图20**）。

《我爱背单词》界面设计也很简洁实用，适合用户的英语学习习惯（**图21**），让用户学习起来更轻松。



三、阅读理解，系统学习——学习功能评测

《100E—百易网络英语学习平台》中提供了多种功能模块，帮助用户通过书面学习掌握英文。其中“全文学习”是通过阅读和听力掌握要学习的材料，任意切换点选全文中任意一句可开始顺序播放，一边阅读一边聆听。“拼句练习”是将句子中的单词顺序打乱，用户需要将它理顺。“全文跟读”和“全文背诵”功能是跟电脑一起朗读课文，或背诵整篇课文，有效地记忆英文资料。以较有趣的是，在“全文背诵”功能中，以关键词的方式进行提示，可帮助用户高效背诵记忆整篇课文（**图22**）。



《完美英语视听学习王》软件虽然定位于看电影、听音乐、练习英语口语和听力，但同样提供书面资料的英语学习功能。在主界面“段落”标签页中列出原文、译文、原文听写、译文听写四部分内容，可完成对英语段落日常学习的基本功能（**图23**）。比较有特色的是，因此在日常英语文章学习中，我们总是会发现许多生词，软件提供了段落单词记忆功能。在段落或文章学习过程中，只需单击“单词保存”按钮，就可将发现的生词保存入词库，甚至可将所在单词句子一起以MP3格式导出，这样在以后复习过程中，便可以结合句子将相应生词牢牢掌握。

《英语学习王》主要以学习单词、短语和对话为主，没有提供整篇的学习资料。学习的方式也非常单一，仅仅只能跟随软件的显示阅听（**图24**）。

《EnglishField》的功能很少，未提供阅读理解书面学习功能，《潜移默化学英语》只提供了单词和句子学习功能。在单词显示的同时显示单词构词法及单词例句，或显示中英文语句互译，学习方式非常单调。

四、词汇是基础——单词学习与记忆功能评测

在《100E—百易网络英语学习平台》提供了“背单词”功能，可帮助用户更牢地记住单词（**图25**）。不过只有在学习带有词库的课程时，才带有“背单词”功能，带有词库的课程一般是教材，如译林出版社的牛津英语系列。

《完美英语视听学习王》的“单词”界面中，集中提供了相关单词的学习功能，包括中英文选择显示、详细解释、例句重读以及“小黑板”功能，都非常实用。“小黑板”可在软件中将单词隐藏，直接在小黑板中听写，非常方便实用（**图26**）。例如点击上方“英语隐藏”按钮，单击中文列就能显示并阅读英文，在小黑板中可进行听写。

另外，在“显示切换”中提供了“卡片视图”和“背景图片”两种显示方式，以缓解学习时的视觉疲劳。卡片视图以卡片方式显示要学习的单词（**图27**），而背景图片方式，可将软件背景像更换桌面背景一样，更换为自己喜欢的图片，边看着漂亮MM图片边背单词将会惬意许多。

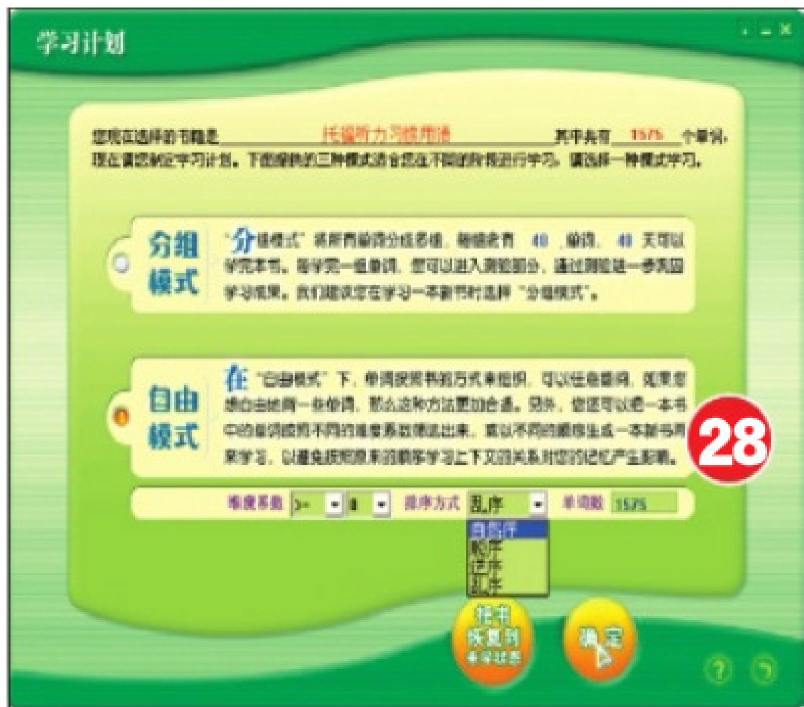
《新东方背单词》作为专业的背单词软件，提供了两种背单词的学习计划："自由模式"和"分组模式"（**图28**）。其中的"自由模式"功能很实用，可设定选词范围和打乱单词顺序。学习者可以挑选最不熟悉的、最难记住的单词进行学习，还可以打乱单词排列次序，避免因单词有规律排序导致上下文联想，而不能达到真正的记忆效果。甚至在分组模式学习时，也同样可通过"打乱顺序"按钮，在指定的分组中打乱词序（**图29**）。

《新东方背单词》为用户提供了三种背单词的方式，包括单词浏览、词义回想、单词拼写。"单词浏览"方式同时显示单词与中文，而"词义回想"和"单词拼写"方式则可通过仅显示英文回想中文词义，或根据中文拼写单词进行记忆（**图30**）。另外，软件还提供了一个迷你模式，可以悬浮条的方式逐条显示背诵单词，可在一边上网或进行其他操作时，进行瞬时记忆背诵。

《我爱背单词》软件设置了"自由初记""分组初记"两种单词初记方式。在背单词时，可逐条记忆，也可使用"词义回想"和"单词回想"两种方式加深记忆（**图31**）。在记忆时也可打乱单词记忆顺序，以免上下文影响记忆的真实效果。

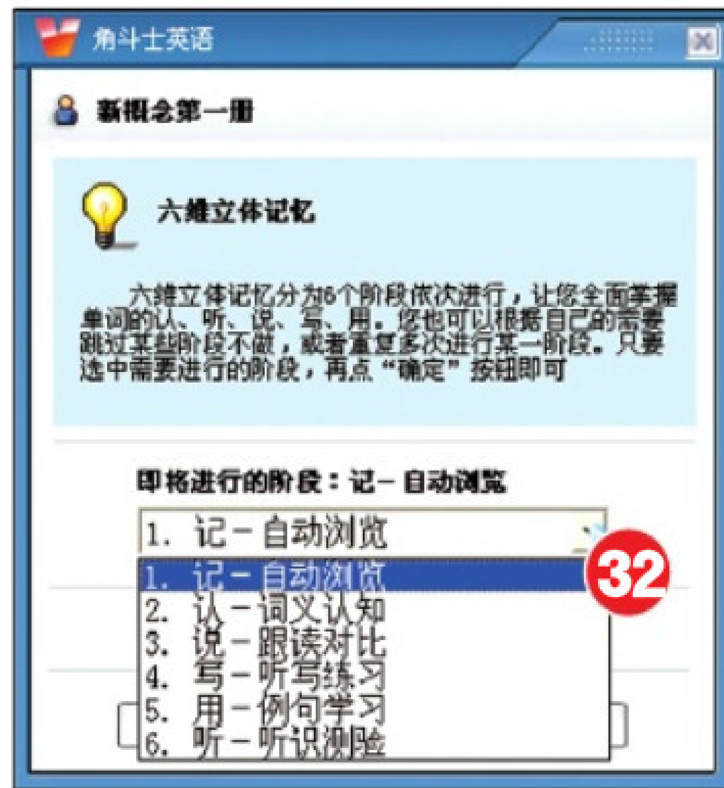
软件提供的"六维速记"是一种非常科学的单词记忆方式，将单词自动分为"记、认、说、写、用、听"6个阶段进行记忆（**图32**）。在"记"的过程中，可听到清晰的英文单词美式真人发音，而且例句也有美籍外教真人发音，甚至中文解释亦有真人朗读，还有单词真人拼读（如"about"拼读为a-b-o-u-t）。另外，在记忆过程中，还可进行单词拼写记忆（**图33**）。软件也提供了一个"时刻不觉"的背单词功能，以迷你浮动条的方式进行瞬时记忆。

《英语学习王》《EnglishField》和《潜移默化学英语》未提供单独的单词学习和记忆功能。













五、告别哑巴英语误区——口语与听力训练功能评测

《100E—百易网络英语学习平台》对口语和听力训练非常重视，提供了多个功能增强英语听说能力。其中"句子跟读"功能，电脑读一句，用户跟读一句。跟读时电脑进行录音，然后自动播放录音并打分（**图34**）。在用户跟读完毕后，可看到界面上方的波形图，上面是标准读法波形图，下面是用户自己跟读的波形图。通过声音波形对比，读得准分数就高，此功能可有效提高用户的口语能力。

在增强听力方面，它提供了"听辨句子"，电脑读出一个句子，用户需要从课文中将它找出来，"听写填空"是在听完朗读的句子后，把句子中缺少的单词正确填写出来。

《完美英语视听学习王》的"句子"界面中，可将英语的听力练习轻松贯通于日常看电影、听音乐等娱乐活动中。在主界面资源列表中内置走遍美国、歌曲、收藏句子、新目标高中教材等相关学习资料，选择要学习的资料后，在右侧界面中播放相关的电影或音乐，一边欣赏一边练习听力。





软件提供了中英文字幕转换、自动复读等基本功能，还在下方列出了影片内容中英文逐句对比分析、小黑板记事本及用于日后复习的听写笔记等全方位的特色服务（**上页图35**）。在进行听力训练时，软件最大的特色就是定位、复读非常方便，直接在列表中点击句子即可，想听哪句就听哪句，想听多少遍就听多少遍。同样，可将句子的英文或中文隐藏（**图36**），通过朗读句子对话，进行听写练习以锻炼听力。

要练习口语的话，软件提供了录音对比功能，选择某个句子后，点击右键选择“录音对比”命令。在录音对比对话框中即可录音，并进行原声和口语播放对比（**图37**）。

《英语学习王》软件内置了一个“跟读”功能，可以将自己的发音和标准发音进行对比，找出自己的发音和标准发音之间的差距（**图38**）。软件中未提供听力训练功能，只在测试时提供了简单的单词或短句听写功能。

《EnglishField》的所谓听力和口语训练非常简陋，听力训练功能只不过是采用阅读听写的方式，而口语训练则仅仅是让用户跟读屏幕上的语句，连基本的录音和对比功能都没有！

《潜移默化学英语》提供了简单的跟读对比功能（**图39**），通过与电脑发音的对比，可纠正自己的发音错误，检查重音和语调是否正确。软件未提供听力训练功能。

《新东方背单词》在背单词的过程中提供了“录音对比”功能，以保证用户在记忆单词时掌握正确的发音（**图40**）。在复习测试功能中，提供了听语音拼写单词的功能，可有效锻炼听力。

《我爱背单词》在六维速记中有“听”和“读”的环节，实现听力与口语的训练（**图41**）。



36



37



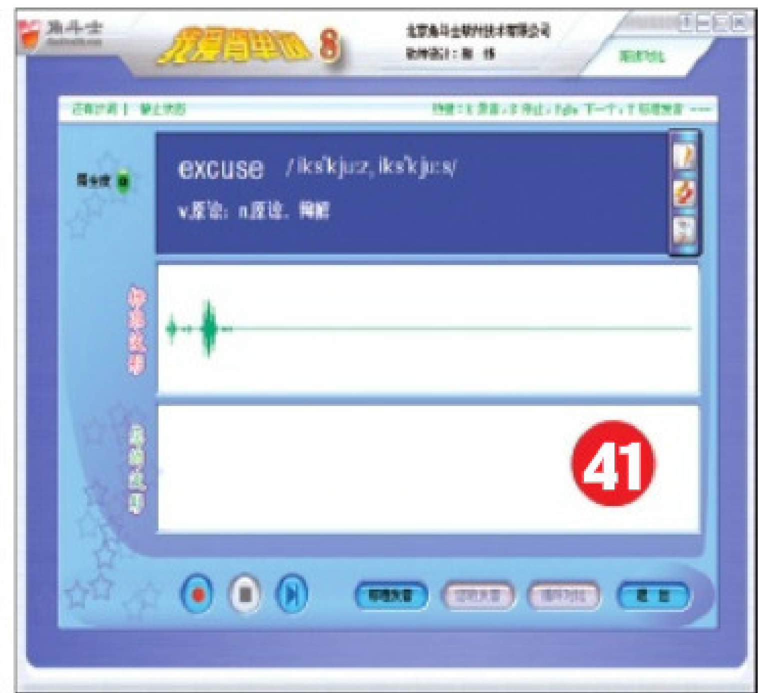
38



39



40



41

一款记忆阅读类学习软件

“最有价值的知识，是关于方法的知识”，单纯的学科学习软件局限性还是很大的，学会一种如何学习知识的方法，其价值更大。在很早以前就在报纸杂志中看到过有关快速阅读、快速记忆之类的新闻或函授培训班之类的。

《无声思维训练软件》除了现实速读、速记外，还有一项思维训练功能（下载地址：http://www.jyjx123.com/）。软件的设计思想是从大脑的思维着手，开发大脑的右脑思维与无声思维，大脑运行更高速快捷。在此基础上，通过速读术和速记术的练习，实现“一目十行，过目不忘”的梦想。



在《无声思维训练软件》中点击“打开课程”，可以看到详细的理论指导，在进行训练之前一定要先看此部分内容，这样才能保证训练目的清晰，获得较好的训练效果。在软件左侧边栏训练功能模块中，可看到软件采用的训练方式与《精英特速读记忆训练软件》原理和方法都非常相似。在提高阅读速度时，也是从扩展阅读视幅、提高视觉移动速度等方面入手进行训练；在提高阅读理解能力时，则采用各种图形对右脑进行训练，提高图形感知识别和记忆能力。比较有趣的是其中还提供了“3D软眼训练”，通过这个有趣的游戏扩大视野和识别能力。

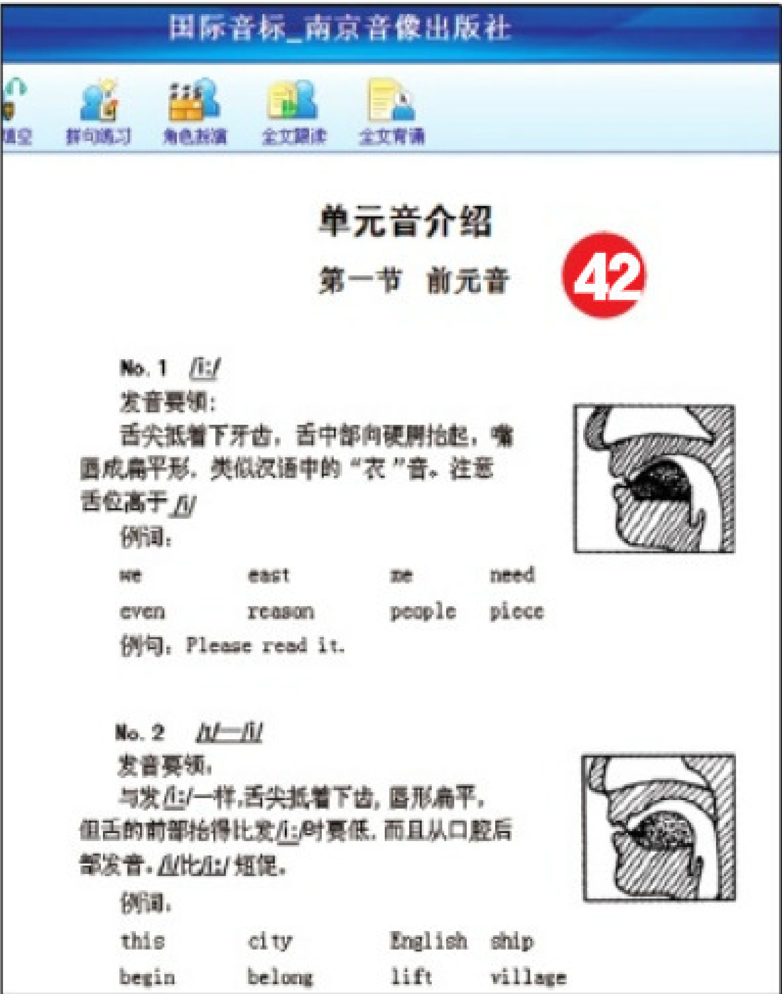
六、不可缺少的元素——音标与语法功能评测

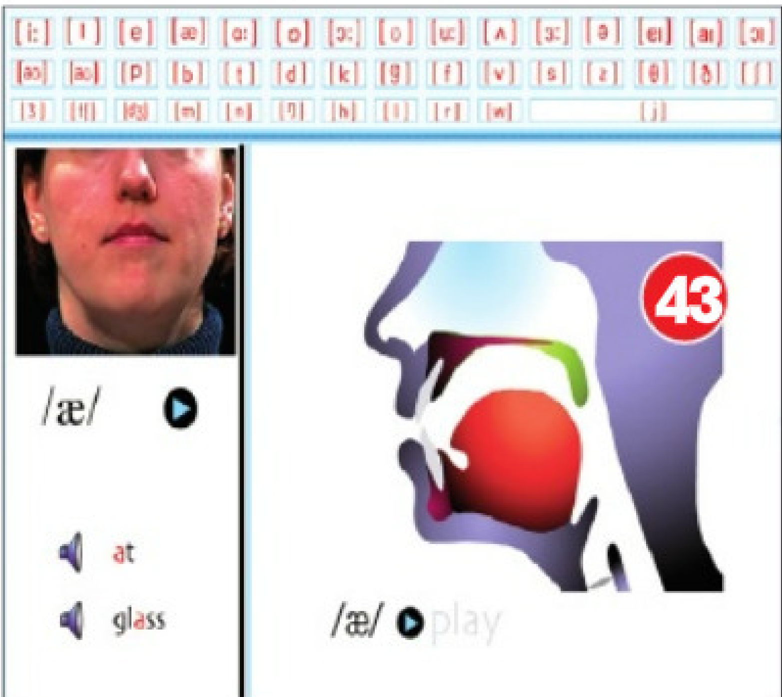
《100E—百易网络英语学习平台》中没有直接提供音标和语法学习功能，但是借助一百易丰富的教材，可以进行全面的音标语法学习。例如要学习音标，可选择一些音标学习书籍，如《国际音标》教材提供了很详细的音标学习资料，利用其他的全文学习、句子跟读等功能，可以方便地学习各种音标和语法（**图42**）。

《完美英语视听学习王》的“音标”界面中，罗列英语发音的所有音标，包括基本音标和构成单词的发音，在下方配以真人发音口型模拟，以及音标发音时口腔内部舌、颚等的具体模拟配合（**图43**）。通过真人发声标词口型模拟以及舌颚位置模拟图像，将音标正确发音方法更灵活、更形象地表达给用户。在“语法”界面中，采用了内置Flash动画的方式，将语法应用要求及具体场景灵活形象表述给用户（**图44**）。

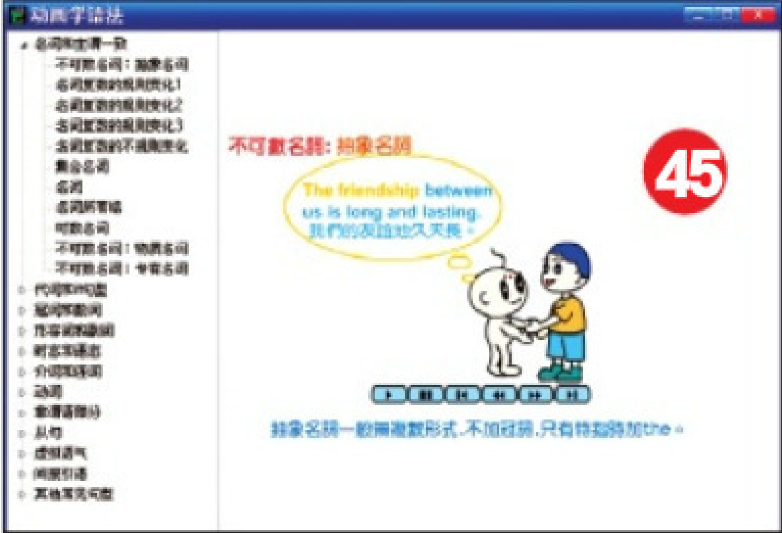
《英语学习王》采用动画演示加上真人语音讲解的方式带领用户去学习语法和音标，但其学习方式也只是简单地阅听，没有太多自定义和测试方式（**图45**）。

《EnglishField》和《潜移默化学英语》中未提供音标及语法学习功能。









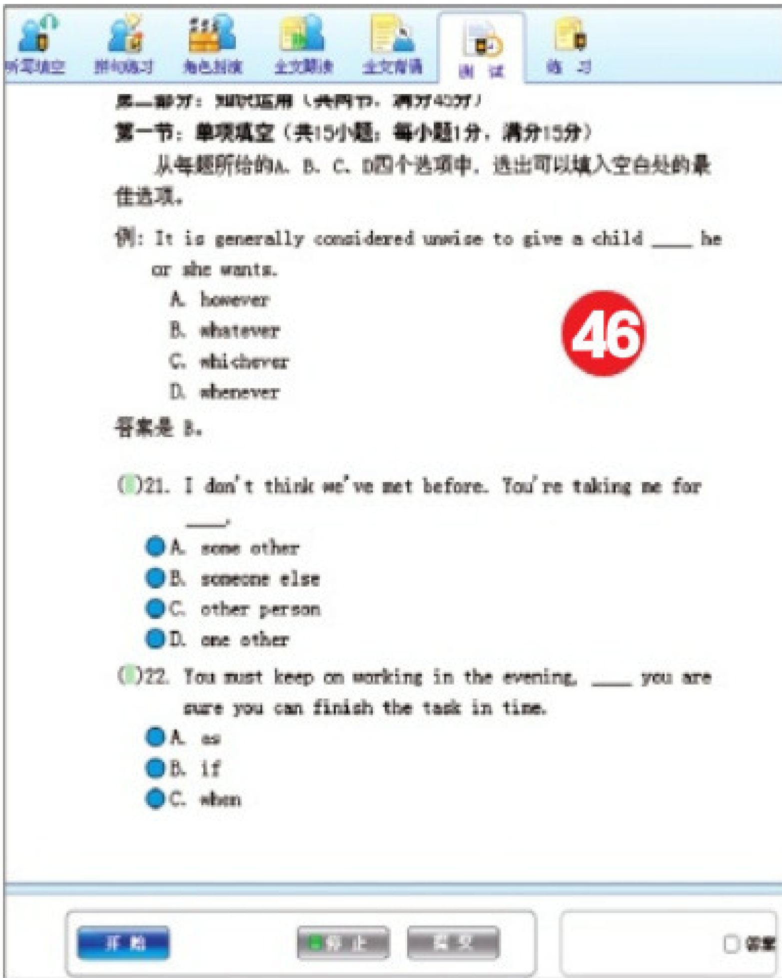
七、学而时习之——复习测试功能评测

《100E—百易网络英语学习平台》提供了全面的英语学习测试功能，包括“听力测验”和“模拟题测试”。要使用测试功能，需要打开带测试练习功能的书籍。对于带有听力测验题型的书籍，自动产生听力测试题训练功能，可以听一道题，做一道题，也可模拟考试，还可显示听力原文。对于模拟题测试书籍，则直接可练习填空选择等试题（**图46**）。

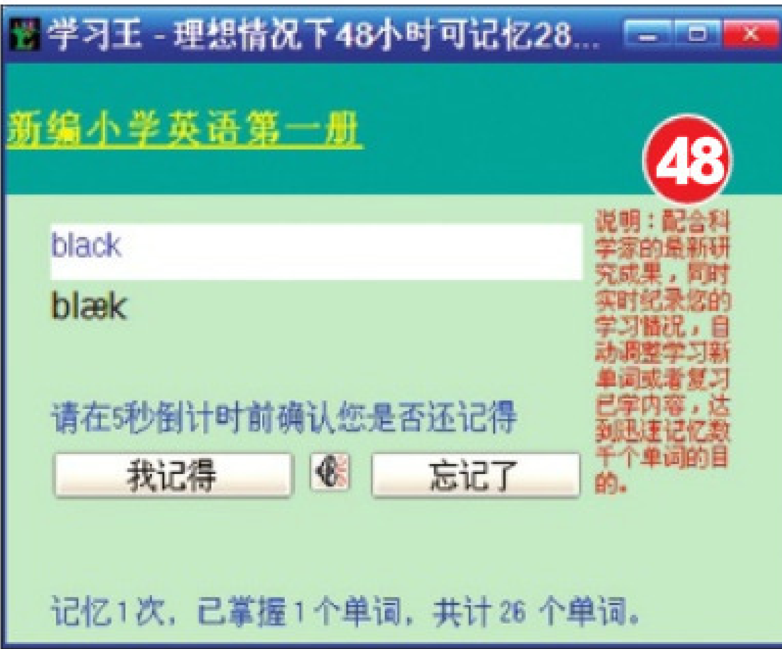
《完美英语视听学习王》中提供了阶段考试功能，在进行单词或句子学习时，使用选项卡中的“测试”按钮，便可打开测试窗口。在测试窗口中提供了单词与句子的听写测试功能，可进行中英文听写翻译及听力录音对比（**图47**）。

《英语学习王》提供了“精确记忆”“词义选择”和“词义连线”三种简单的测试方式（**图48**），可对单词和短语句子进行巩固复习，但功能都非常简陋。

《EnglishField》未提供测试功能。《潜移默化学英语》提供了简单的测试功能，其仅仅是显示学习英语语句的中文，要求填写英文翻译，这种测试方式很难说能达到预期效果（**图49**）。









《新东方背单词》的复习测试功能非常强，而且安排很科学。软件提供了两种复习计划：“根据艾宾浩斯遗忘曲线复习”和“自由组织复习”（**图50**）。前一种方式适合于背诵记忆大量词汇时使用，后一种方式可由用户自己组织安排要复习的内容。

在复习时，又可选择三种复习方式：“浏览方式”“测试方式”和“游戏方式”。其中“浏览方式”与前面的背单词差不多，“测试方式”则以测试的方式进行复习，游戏方式则在一边游戏娱乐的同时一边达到复习的效果。“测试方式”又分为4种方式，包括“看单词选中文意思”“看中文选英文单词”“听语音选中文意思”和“拼写单词”，测试很全面（**图51**）。特别有趣的是在“游戏方式”中提供了4个小游戏（**图52**），制作得很精美有趣，快乐游戏不知不觉中完成复习。









《我爱背单词》提供了3种复习方式，可复习所有学习过的单词，选择自定义要复习的单词，或让电脑智能选择该复习的单词。测试时可选择进行词义选择题、拼写或强化王测试（**图53**）。另外，软件还提供了两款小游戏，在游戏时进行复习测试（**图54**）。



八、英语学习资源对比

《100E—百易网络英语学习平台》提供了3000多本多媒体教材与丰富的视频课程，一百易的教材库中则提供了不竭的学习资源，包括大中小学教材教辅、考试英语、行业英语和英语课外读物等，可供学习的内容非常全面，从幼儿英语到专业八级，以及商务英语、英语名著等（**图55**）。特别是对于学生来说，在一百易中有与教育部教材同步的英语学习书籍，可作为课堂学习的有益补充。尤其值得一提的是，一百易平台通过教材可以提供更强大的学习功能，例如听力与音标语法等学习，都有专门的正规教材书籍，远比一般英语学习软件提供的功能丰富详细得多。

《完美英语视听学习王》官方网站提供了海量的英文电影视频和音乐学习资源（**图56**），用户可按个人实际需要，下载增添各种学习资源。同时购买《完美英语视听学习王》软件的用户，可获赠5张DVD光盘的学习资料。光盘的内容非常丰富，包括走遍美国、纵横美国、着迷英语900句、新概念英语等经典英语学习资料，以及K歌情人、经典音乐、我最好朋友的婚礼、老友记、王牌播音员、阿甘正传、美女与野兽、料理鼠王、狮子王等影视音乐学习资料，并为用户提供了体贴的学习计划，按初级、中级、高级三个级别，使用不同的光盘资料进行相应的学习。



《英语学习王》软件内置的单词、语句的资源已经相当丰富，包含单词学习、口语练习到情景对话三大部分。但软件不支持外部资源的导入，不支持自定义句库和词库，使得软件的可扩展性受到限制，难以满足用户的个性化需求。

《EnglishField》官方网站上提供了不少英语学习资源，有超过1.5GB的真人原声音频，含2433课/43248句商务英语、初中新目标英语Go for it、人教版高中英语、新概念英语、公共英语、走遍美国、历年大学英语四六级听力、欧美经典电影、英语九百句、VOA慢速和常速、



BBC及加拿大英语等英语听力口语学习资料。

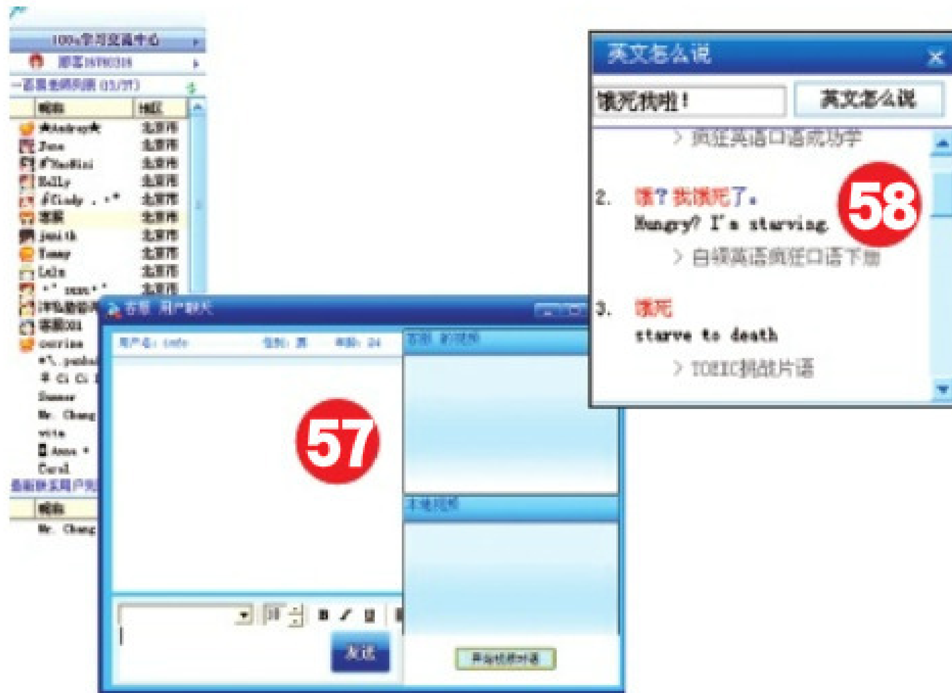
《潜移默化学英语》提供的词库和句库也非常丰富，包括小学英语、初中英语、高中英语、大学四六级英语、大学英语词组、研究生入学考试、自考词汇、成人考试词汇、GRE英语、MBA英语、TOEFL词汇、IELTS词汇等共计53000余条；另外精选了常用英语口语900句、李阳疯狂英语365、走遍美国、新概念英语、名言警句、常用谚语等常用英语句子和情景对话，并支持对词库的任意分组。

《新东方背单词》的资源内容全面权威，已囊括了中小学、许国璋英语、新概念、职称、大学、研究生、新东方出国考试（GRE、TOEFL、GMAT、LSAT、雅思）词汇等，完全可以满足不用英语学习者的需要。

《我爱背单词》软件分类收入了各种版本小学、中学、大学英语教材词汇，大学四六级、考研、职称考试、公共英语等级考试、MBA联考、高教自考等大纲词汇，还有新概念英语，许国璋英语等热门教材词汇，以及计算机英语、商务英语、权威TOEFL/GRE/GMAT/雅思等各类词汇总计30余万条，共计22类150多本书。还可上网下载、更新词库。

九、特色功能

《100E—百易网络英语学习平台》最大的特色就是与网络远程学习相结合，一百易平台如同将Internet变成一个巨大的网络英语学堂，使用多媒体教材的九大功能与在线视频课堂学英语，同时平台提供VIP会员的附加服务，使用户学好英语更加轻松。同时软件为用户提供了互动功能，使用一百易平台的用户可以互相交流聊天视频对话等（**图57**）。在平台上随时有老师在线，可咨询解答各种问题，使一百易平台成为互动的英语学习网络。另外，软件还提供了一个“英文怎么说”的功能，直接输入要查的中文，即刻知道英文翻译，比较不同译句的区别，选择最合适的翻译（**图58**）。该窗口可以拖拽到任何位置，随时查询。



《完美英语视听学习王》中无处不在的“单词保存”功能很实用，无论是在单词、句子、段落学习，或是在测试复习中，都可方便地收录要重点记忆的单词到单词本中。任意选中一个单词保存在单词本，复习单词的时候都可听到这个词所在的这个句子的真人发音，而不是机器引擎发音。



此外，软件还为用户提供了金山生词导入、Excel导出等功能，增加了软件与其他学习软件间的兼容，使各软件间可以协调配合为广大用户提供学习服务。例如其中的金山生词导入功能，可直接将金山生词本中的单词导入进行记忆学习。

软件独创了音视频导入功能，将相应的音频和视频文件导入软件中，即可进行特色英语学习。当然也支持输出功能，无论是电影文件还是MP3文件，都可把里面的一些难句重点句任意导出成一个新的MP3文件和一个附带的歌词LRC文件，随时随地学习。



《英语学习王》软件也提供了一个可将学习内容转换成MP3文件的功能，这样就可将学习内容装入MP3播放器随身携带，随时播放。软件提供了一个“有声词典”，可进行英汉互查，还有查音标、例句，提供发音。

《新东方背单词》最实用的特色功能是“根据艾宾浩斯遗忘曲线复习”。根据艾宾浩斯遗忘曲线原理，进行科学安排记忆复习。在记忆成千上万的大量单词词汇时，将很难精确地安排记忆的循环和复习的循环，应该学习新单词，还是复习旧单词，该复习哪些旧单词等，常常出现背了后面的，却忘记了前面的单词。《新东方背单词》的单词记忆遵照记忆遗忘曲线安排记忆和复习，可对单词记忆进行较为有效而精确的管理。

《新东方背单词》还有一个非常特殊的“难度系数标注工具”，可用于标明对每个单词的掌握程度（**图59**）。同时，系统设置里带有“测试做错的单词，难度系数自动加1”的参数项，设定以后自动标注记忆效果。通过难度系数标注，可重点记忆一些未正确记忆的单词。另外，《新东方背单词》软件还带有一个笔记本，可随时将重点词汇添加到笔记本中，并提供笔记本打印功能（**图60**），对难度较大、老记不住的单词可打印出来，随时随地背诵。



《我爱背单词》除了非常有特色的“六维速记”功能外，还有一个“随身宝”功能（**图61**）。随意挑选单词，制作成带同步歌词（LRC文件）的MP3文件，这样在MP3机上就能边听单词边同步看单词及其解释。制作过程中，单词、拼读、中文解释各项要不要朗读，朗读多少次，先后次序、间隔多长，都可完全自由地调整，让MP3机变成英语学习机。还可用多种格式将单词打印出来，或制作成单词手册、双面单词卡片随身携带，或录制CD、磁带等。

综合点评

在上面的各项功能测试评比中，我们对各款软件进行了打分，每个项目满分为10分，各款软件功能得分表如下：

软件名称	软件界面	学习功能	单词学习与记忆	口语训练	听力训练	音标与语法学习	复习测试	英语学习资源	特色功能	总评
《100E—百易网络英语学习平台》	7.8	9.5	7.5	9.3	9.2	9.8	9.6	9.3	9.2	81.2
《完美英语视听学习王》	8	8.3	7.8	9.1	9.6	7.6	8.8	8.9	9	77.1
《新东方背单词》	8.5	0	9.8	8.2	7.8	0	9.3	10	8.8	62.4
《我爱背单词》	8.5	0	9.9	8.1	7.8	0	9.2	10	8.5	62
《潜移默化学英语》	4.2	5.1	0	6	0	0	3	8	0	26.3
《Englishfield》	2.9	4.8	0	0	1	0	0	8	0	16.7
《英语学习王》	3.1	5.2	0	6	1	7.2	6	7.2	2	37.7

POPSOFT 大众软件 编辑推荐

综合英语学习软件：《100E—百易网络英语学习平台》

《100E—百易网络英语学习平台》的界面很美观简洁，非常符合网络教室的特点，操作应用都很方便，借助平台上的书籍和方法，可让用户进行全面系统的英语学习，而不仅仅是记住一些单词或句子。听力与口语训练也很全面，特别是在口语练习时，采用了波形对比方式，使口语发音校正更加准确。此外的音标语法学习功能是非常强大的，因为它借助的是专业的音标语法学习书籍，学习与训练都非常系统。软件提供了全面的复习测试功能，同时内置的许多复习测试类英语书籍，让学习者更能适应各种英语考试。

POPSOFT 大众软件 编辑推荐

听力口语软件：《完美英语视听学习王》

在几款软件中，《完美英语视听学习王》的软件很漂亮也最特色，Ribbon UI的设计让操作非常方便。软件提供的英语学习功能很丰富，能满足用户听力、口语、单词记忆等各方面学习需要。软件提供了各具特色的单词记忆功能，尤其是其中的卡片式记忆也很有趣。其构造的听力训练环境是最完美的，在欣赏音乐与影视过程中练习听力，让学习更加深入实用。此外提供动画式的音标与语法演示，其中的口型与口腔模拟很有特色。软件提供了全面的复习测试功能，有效巩固学习的口语听力及各种内容。软件内置的英语学习资源很丰富，尤其可以自己添加各种影音视频作为学习资料。

POPSOFT 大众软件 编辑推荐

推荐背单词软件：《新东方背单词》

作为专业英语背单词软件，《新东方背单词》的单词功能非常全面，完全可以科学高效地记忆单词，获得非常好的单词记忆效果。虽然只是背单词软件，但同样注重口语和听力的训练。尤其是在口语训练上，都采用了波形对比方式，非常专业精确。软件提供了全面的复习测试功能，有效防止遗忘记忆的单词。当然软件包含的单词非常丰富，提供了各级考试及日常学习的英语词汇。

《我爱背单词》

《我爱背单词》的界面也很平易近人，对电脑菜鸟来说都是很直观的。软件具备专业的英语背单词功能，功能也非常强大，与《新东方背单词》相比，还多带了一个拼写练习，多了一种记忆单词的方式。口语和听力训练都纳入了单词记忆之中，训练方式也很全面。软件提供了科学高效的复习功能，让记忆的单词更加牢固。《我爱背单词》中的词汇容量非常大，分类详细，适合于不同的用户单词记忆需要。

《潜移默化学英语》

《潜移默化学英语》的界面设计很简陋，不太像一款收费软件应有的面貌。软件的学习方式很单调，与翻看一本有声词典差不多。软件未提供专门的单词记忆功能，听力与口语训练功能都不全面，软件也未提供音标及语法的学习。软件只提供了简单的测试功能，不够全面，达不到真正的复习效果。

《EnglishField》

《EnglishField》的界面很单调，感觉很不专业，学习功能也是最弱的：它是一款英语学习类软件，却根本没有提供学习功能，真的让人难以想象。软件未提供单独的单词学习和记忆功能，很是让人费解。所谓的口语训练简直是滥竽充数，用户还不如直接拿本词典练习“口语”，而且也未涉及到音标及语法的学习，甚至连最基础的测试功能都没有。

《英语学习王》

《英语学习王》给人的第一眼感觉，就是非常山寨，界面可以用糟糕两字来形容，不仅不美观，甚至还为操作带来了不便。软件也未提供什么学习功能，用户仅仅是像翻词典一样看英文单词与例句，同时也未提供单词记忆功能，软件的听力与口语训练功能很简陋。不过它提供了动画式的音标与语法演示，很直观。P

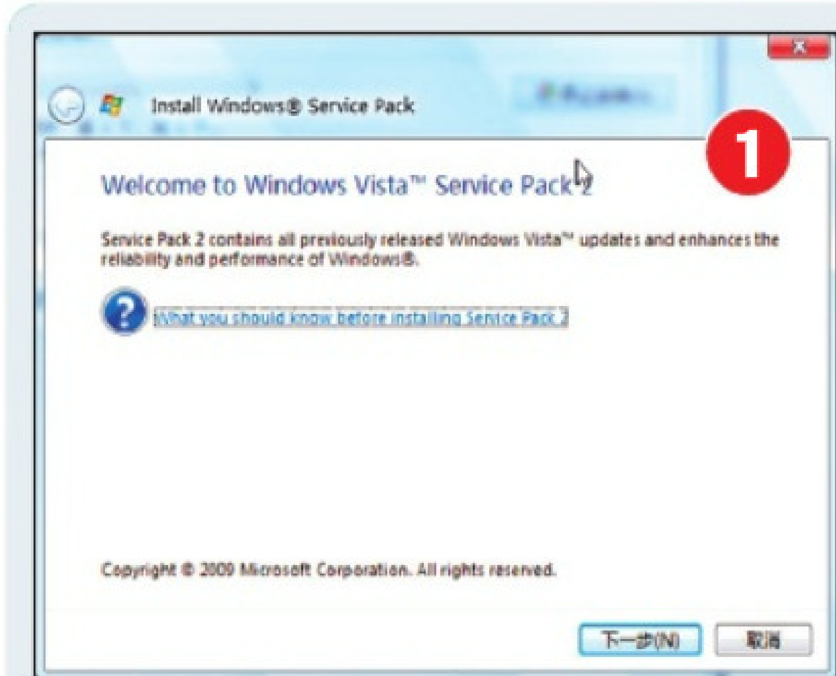
改进用户感受
——Vista SP2 Beta体验

■广东 GZ

关键字：Vista SP2 Beta Windows Search 4.0

微软在2008年12月终于公开发布Vista SP2 Beta，并在Microsoft TechNet网站提供公测版下载，而事实上它的内部测试计划早从10月份就已开始，因此特殊手段升级的早期内测版本与公测版本也会略有不同，那么SP2会给Vista带来惊喜吗？

一、外观变化



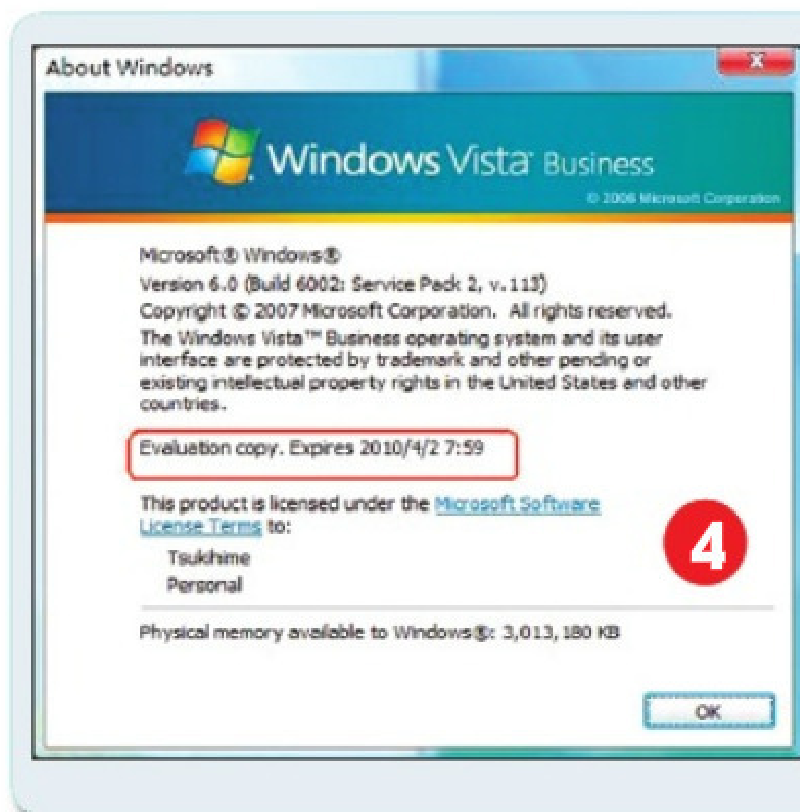
虽然Vista SP2 Beta公测包足有388MB的体积，但安装过程却异常快捷，仅仅需要6～10分钟就能完成更新，相较于Vista SP1的安装简直天差地别（**图1**）。



计算机重启后进入桌面，右下角有清晰的“评估副本，内部版本6002”水印标记（**图2**）。



查看系统属性窗口，显示系统版本号为“Service Pack2，v113”，也许有的计算机显示后缀版本号会略低，如“v105”，原因是先安装了11月的内测版本而不是公测版本，从版本号的小变迁也可看出数周时间内Vista SP2的内容也始终在更新调整（**图3**）。

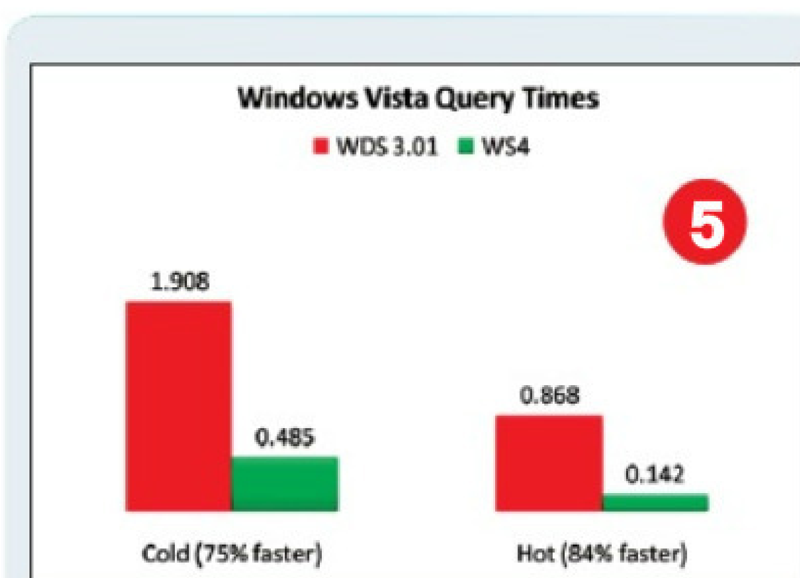


好消息是操作系统更新Vista SP2之后仍为激活状态，用户无需操心Service Pack更新的激活问题；坏消息是操作系统现在有了使用过期时间，当然也不是什么太坏的消息，毕竟Vista SP2正式版本也不可能拖后到2010年之后发布（**图4**）。

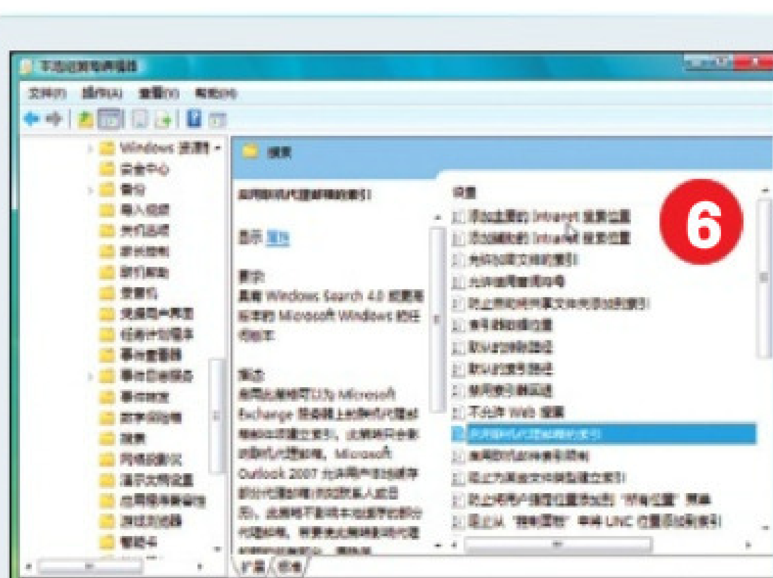
以上是Vista SP2 Beta更新后系统外观界面最明显的变化，除此之外是否还有新功能、新界面或新变化？很遗憾，一概没有，对于大多数普通用户而言几乎体会不到更新前后的变化。这源于本次发行Service Pack2的两个特性，首先该服务包同时针对使用在Vista和Windows 2008 Server上，而且更新内容针对Windows Server 2008要更多，因为实际上SP2是Windows Server 2008的第一个服务包。其次服务包所更新的系统功能大多属于不可见的底层特性，例如更新支持的各种新型硬件和标准规范，包括ICCD/CCID智能卡、VIA Nano 64位处理器、原生支持蓝光数据刻录功能，需要有实际硬件支持才有可见意义。尽管如此，如果深入挖掘仍然能发现SP2所带来特性的细微差别。

二、Windows Search 4.0

Windows Search 4.0是Vista SP2中包含的另一项重要内容，当服务包更新完成之后，虽然桌面搜索的用户界面较之前的版本没有显著变化，但Vista内置的搜索引擎实际上已被替换为Windows Search 4.0。



事实上SP2最大的变化正是搜索引擎的工作效率，Windows Search 4.0相较于Vista内置的Windows Desktop Search 3.0/3.01，在Vista平台上查询速度提升84%，提交查询结果的速度也提升了75%（**图5**）。除搜索引擎的效率提升，Windows Search 4.0在统一的管理性能及搜索引擎的资源占用平衡性上也有相当大的改变。



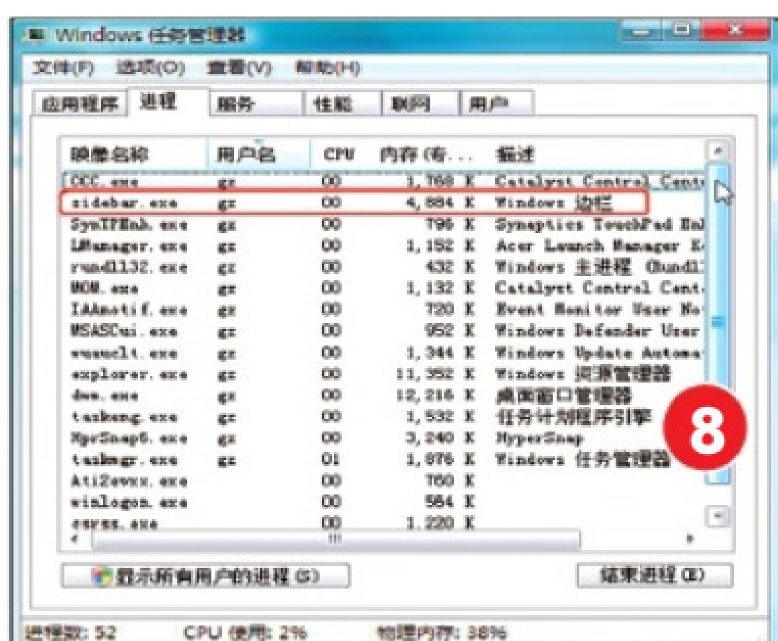
首先微软扩展了Vista SP2的组策略，使得它覆盖了Windows Search的大多数功能，组策略应用使Windows Search成为可控制管理和组织的应用行为，这对于企业用户而言是非常关键的，这意味着企业用户完全可将搜索限制在文件共享区和Microsoft Exchange邮件存储区，而后者即使在没有离线缓存的条件下执行Outlook也可检索（**图6**）。



当然除限制之外也有便捷，例如说用户可在可用的首要搜索位置名单上添加企业内部的搜索服务器，然后这一新目标选项就会作为一个链接出现在各种Windows Search UI组件上，包括桌面工具栏和Desktop Search结果搜索框（**图7**）。

此外Windows Search 4.0引入EFS加密文件的搜索支持，还能对共享的索引位置进行客户端到客户端的远程查询，以及合并来自其他网络系统索引项等多项功能，这使得Windows Search 4.0更加适合于IT部门使用。

除了效率和管理，微软也对新版本的Windows Search 4.0的性能平衡性作了轻微调整，使得Search引擎的CPU使用率在Vista环境下显著下降。因此低消耗的Windows Search 4.0解决了在Vista环境下进行搜索的一个主要问题，占用太多的CPU周期或在最不适合的时候随机检索不堪重负的计算机。如果从用户体验上解释这种变化，也就是用户不会再看到硬盘不时的后台读写，从而影响到用户前台操作，那种突然停顿的操作感将大大减缓。



三、资源占用和软件更新

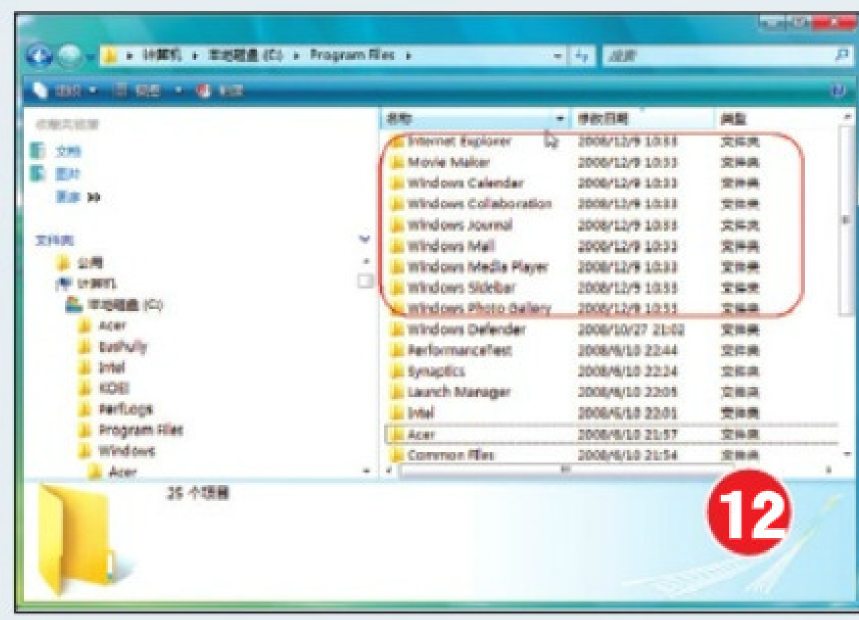
Vista SP2中资源占用有着显著下降的并非只有Windows Search模块，桌面侧边栏及Gadgets的资源消耗也是主要的削减目标。SP2之前侧边栏一直占用了高达数十MB的内存，而在SP2中占用仅仅只有几MB左右，这使得桌面操作时的反应速度明显更佳（**图8**）。



事实不仅只是侧边栏以及Gadgets的资源占用，大多数系统进程占用的资源在操作静止时，都会有操作系统明显的回收过程，其表现就是物理内存占用不断下降（**图9**），因此大多数系统组件进程的资源占用情况较之前更加乐观。



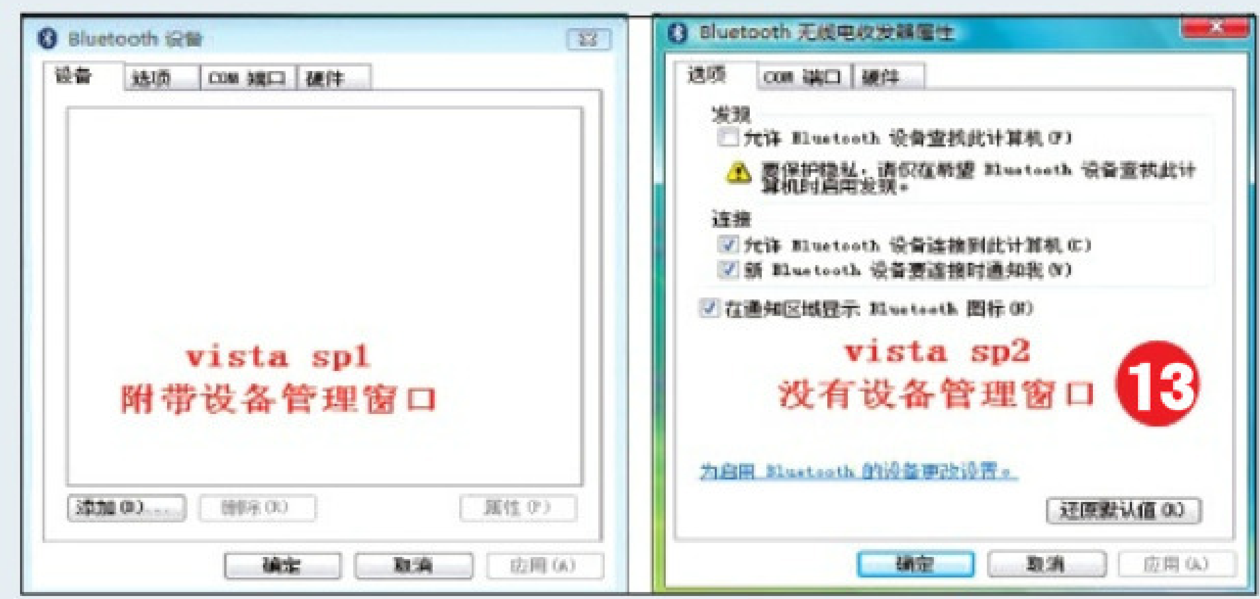




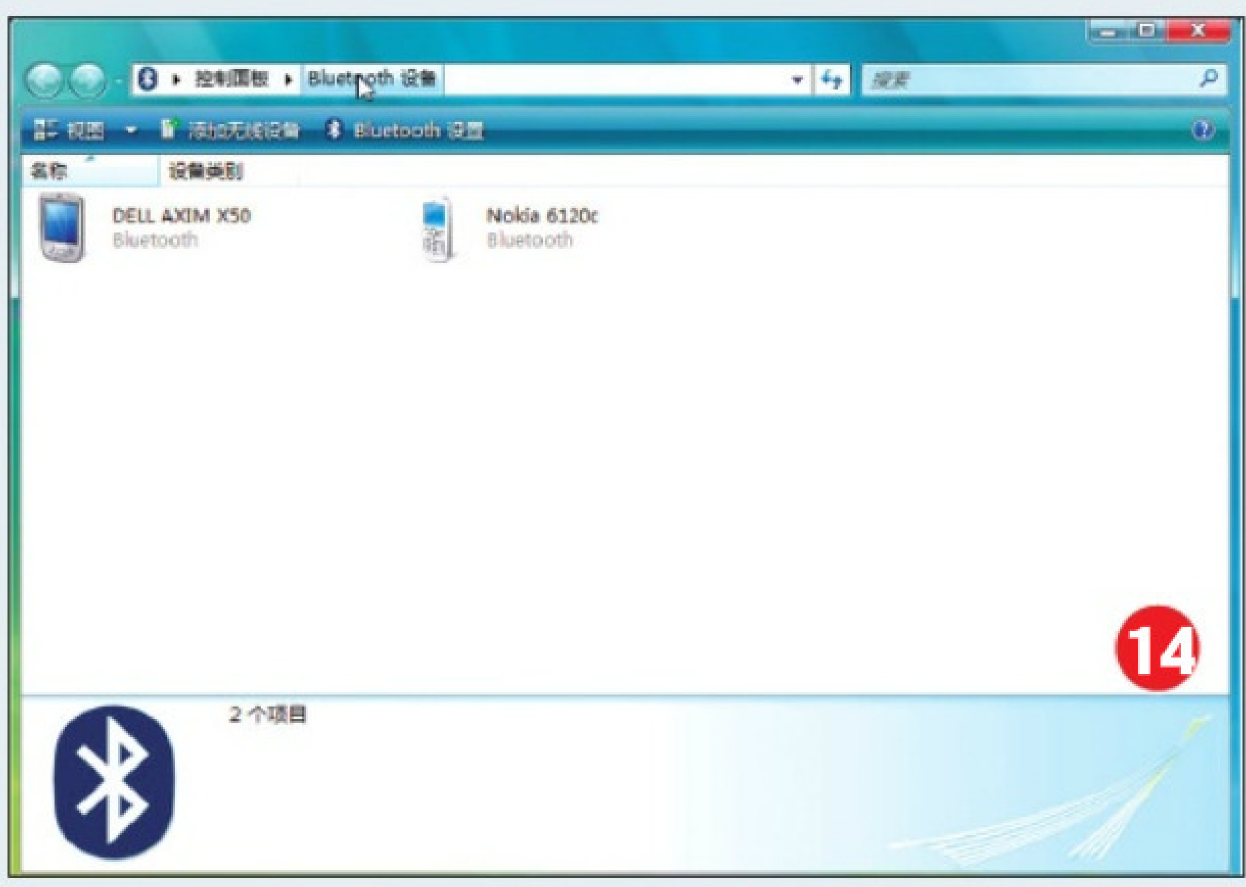
随着SP2更新而有所变化的共有9个系统自带应用软件，例如Windows Media Player版本号变为11.0.6002.16497，更新修复了Windows Media Player升级带来的DRM问题（**图10**）；IE版本号也变为7.0.6002.16497，也就是说凡有更新的应用程序其版本后缀都由6001变更为6002，或是由Service Pack1变更为Service Pack2（**图11**）。这些版本号更新的应用程序，要么分别对自身的Bug进行修正，又或是性能和功能的内容更新，用户可根据Vista SP2的更新时间来查找这些更新软件（**图12**）。

四、蓝牙2.1版特性支持

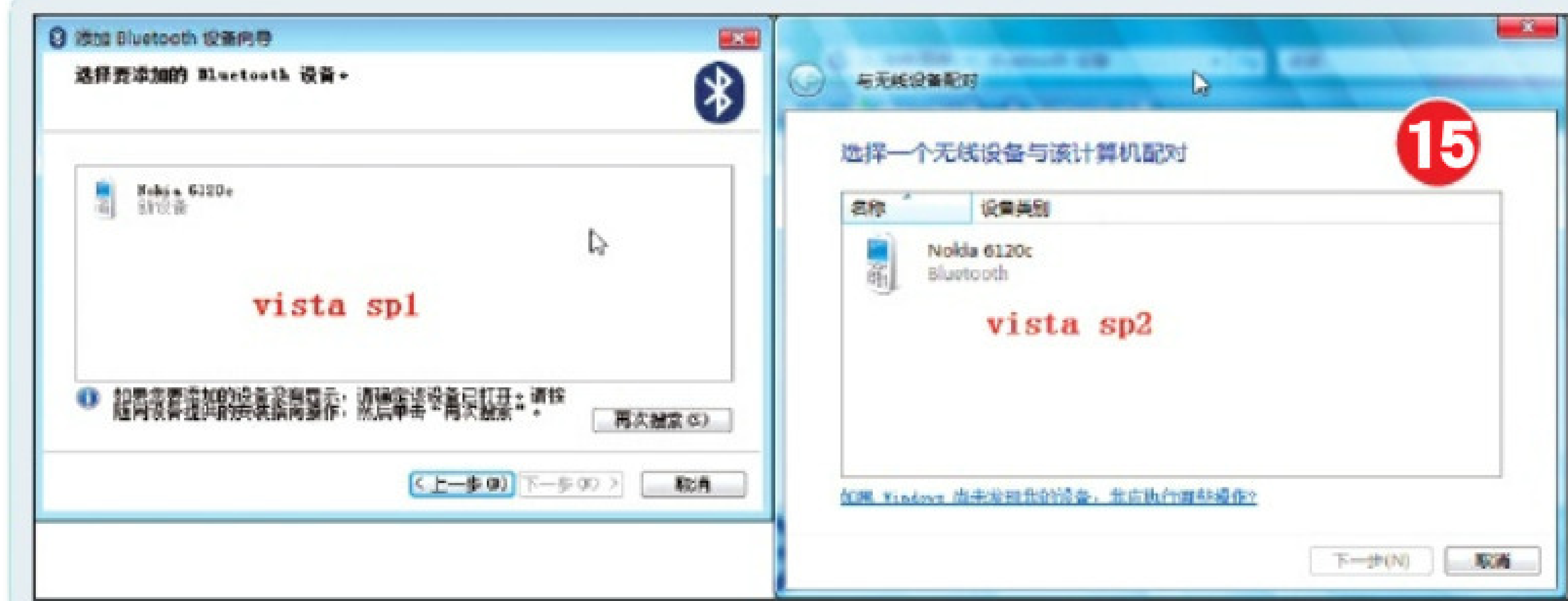
Vista SP2较为重要的更新包含有蓝牙2.1版特性支持，蓝牙2.1规范不仅具有更强的传输能力和更低的功耗，而且具有更易配对、多连接等特性，验证这些特性是SP2是否支持蓝牙2.1技术的关键。



当用户在安装了Vista SP2 Beta操作系统中插入蓝牙2.1适配器，其安装过程与WinXP/Vista/Vista SP1一致，系统托盘菜单也没有任何区别。不过相对于Vista sp1的蓝牙设备管理界面，Vista SP2 Beta中蓝牙管理界面却有个明显区别，主窗口中不再有蓝牙设备的管理页面（**图13**）。



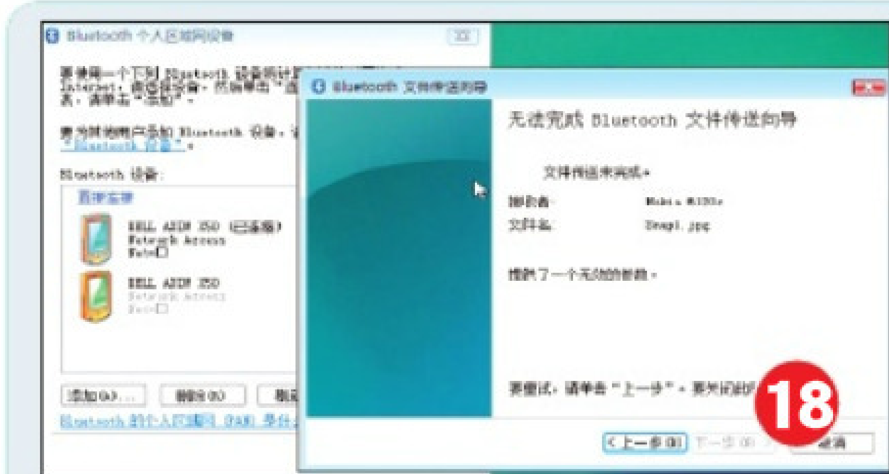
点击蓝牙托盘菜单中“显示蓝牙设备”，会发现蓝牙设备已被放入控制面板作为功能特性窗口（**图14**）。很显然微软内置的蓝牙驱动仍然不支持音频服务，而由于硬件限制也无法测试NFC（Near Field Communication，近距离通讯）易配对特性——这需要手持蓝牙设备具有内置主动NFC芯片，因此多蓝牙设备的同时连接是目前唯一可行的特性测试。



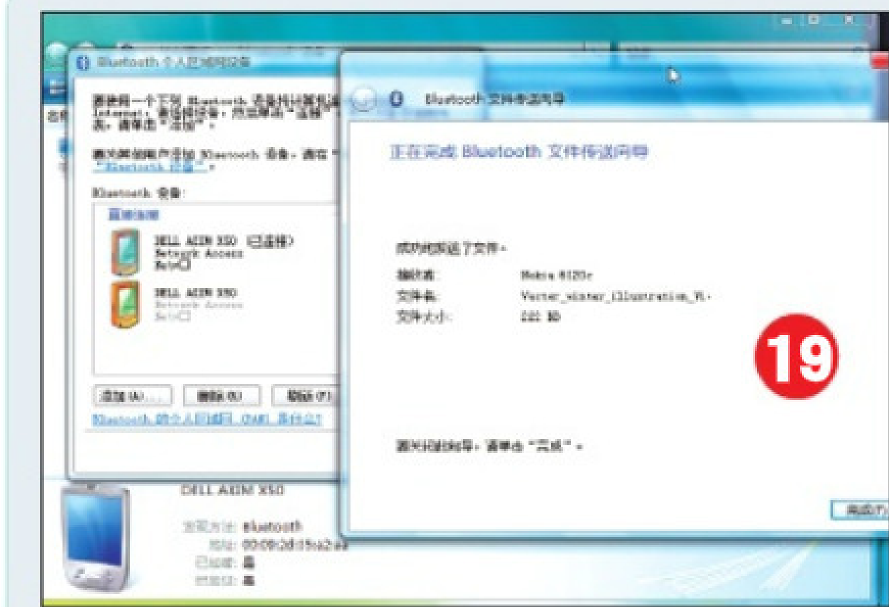
通过托盘菜单在蓝牙2.1适配器上添加蓝牙1.X设备，就可明显看出Vista sp1与Vista SP2蓝牙添加界面的区别，很显然Vista SP2的界面无论是图标还是窗口样式都要趋向于Vista统一样式（**图15**）。



添加过程中一个很大的区别是，Vista SP2对于首次连接的蓝牙设备会主动判断是否直接给出配对码，而不是让用户选择是否自己输入配对码，这样处理让用户的连接变得更加快捷简单和安全（**图16**）。自动判断错误导致设备配对失败或是蓝牙耳机类自带配对码的设备，Vista SP2仍然会给出用户输入配对码的选择窗口，不过并不支持Vista SP1中从文件中读取配对码的方式（**图17**）。

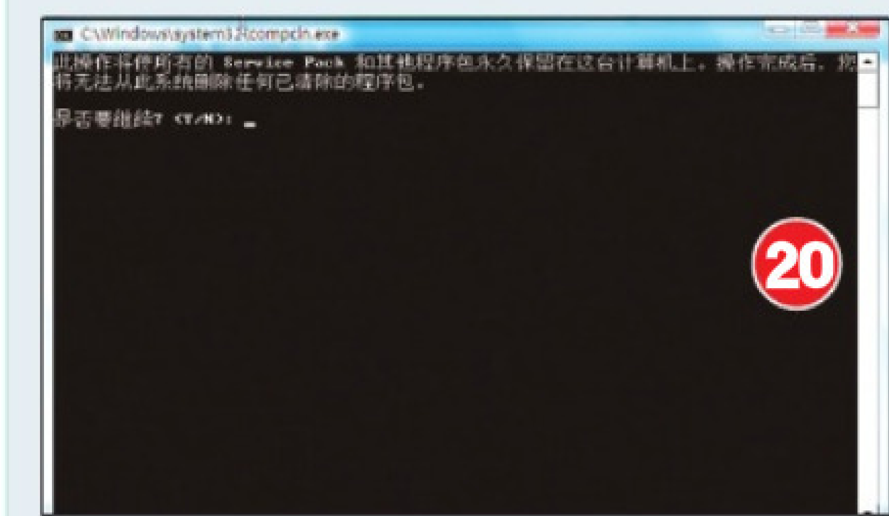


如果用户的蓝牙2.1适配器是插在Vista SP1系统上，当用户连接上某个蓝牙设备，例如DELL X50蓝牙个人网络，并同时试图连接第二个蓝牙设备，例如向NOKIA 6120c手机发送文件，那么结果一定是发送文件失败或是原来的蓝牙设备连接中断（**图18**），因为Vista SP1系统无法支持蓝牙2.1协议。



对安装了Vista SP2 Beta的系统做重复测试，用户会惊喜地发现原来蓝牙设备连接并未中断，同时向第二台蓝牙设备发送文件完全没有问题，也就是说Vista SP2 Beta支持蓝牙设备的多连接，确实支持蓝牙2.1协议的新特性（**图19**）。可以想象当内置主动NFC芯片的蓝牙2.1手持设备成为主流，人们将手机靠近电脑并按下一个键即可开始数据交换，不需要切换蓝牙设备，不需要电脑端的设置，变得简单安全的蓝牙应用会成为Vista SP2的极大优势。

五、用户体验



很明显此次Vista Service Pack2更新的重点并非性能，其竭力修正的仍然是终端用户的实际体验。必须指出在硬件配置足够的前提下，Vista与XP的性能测试相差无几，但实际的用户体验却非常糟糕。因此更新Vista Service Pack2并不能带来系统的性能提升，但类似于困扰用户的UAC对话框会更加减少，再次升级的Application Compatibility也提供了更好的软件兼容性，这些特性都是需要用户亲身体验而不是性能测试所能显示的差别。如果用户对于Vista Service Pack2的体验感到满意，则可执行SP2更新所附带的Service Pack Clean Up工具（Compcln.exe），可将安装SP2后不再需要的SP1版本文件彻底删除，释放出安装包所占用的系统分区硬盘空间（**图20**）。P



金融危机已全面冲击到每行每业，软件行业也不例外。笔者有几个在国外做软件的朋友，已明显感觉到销售量同比下降，看来收入紧缩也许会影响大家对大件的购买心理，但更直接的，是导致小花费方面的快速紧缩。不过这样的浪潮中，用户量维持不倒的却是那些免费软件，这种靠另外的渠道营收，金融危机可能导致该渠道营收下降，但也可能将更多收费软件用户推向免费软件。看来灾难会带来问题，也会有契机，有智慧的快速改变也许才是最重要的应对之策。

■江苏 淮扬客

王者新装——ACDSee Photo Manager 11.0

□大小：37.0MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/52168.htm

看图王者又出新版，不过总体来讲，相比于前两个版本更新，这个新版本更像一个不得不定期放出的疲乏之作。在看图模式上，它仍旧继承了自9.0版本开始的3种浏览方式（快速浏览、完整全图浏览和多图浏览），其中快速浏览速度很让人满意，几乎双击图片就可出现浏览界面，但后两种方式，笔者感觉速度比前版有所下降，不过也有可能是这次试用笔者安装了全部插件的原因。软件界面基本与10.0相同，只是在颜色与质感上稍有区别。就更新细节来看，新版支持从其他存储设备（CD、DVD、相机、存储卡等）导入图片时进行分类、重命名及加入关键字，配合原有的自动分类功能，能很快的整理好新图片；用户可在GIF、PNG、PDF等文件中，添加额外的Exif信息，而这在以前只限于有Exif信息的数码照片；在编辑器方面，新版增加了一个边框功能，可在图片边缘加框或增加投影等效果，而剩下的其他更新则都是一些细节上的人性化改进。



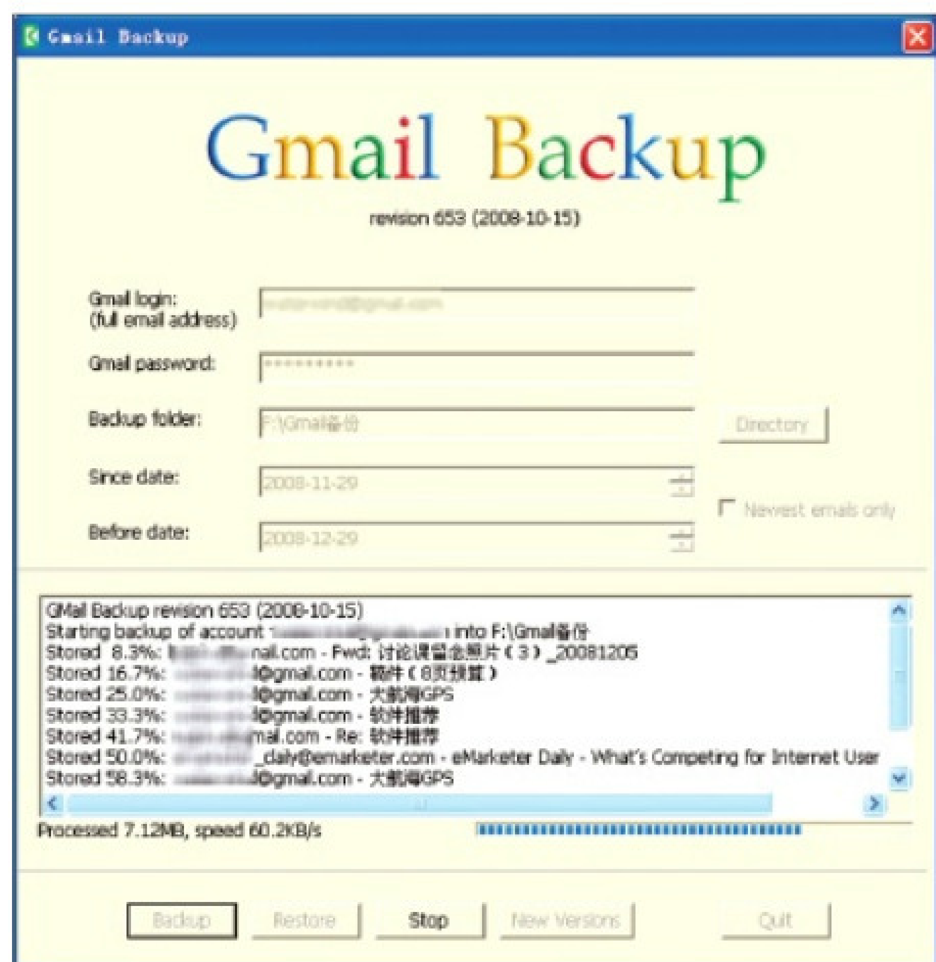
酷炫虚拟桌面——DeskSpace 1.554

□大小：8.68MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/13326.htm

一款效果非常酷炫且功能实用的3D虚拟桌面。所谓“虚拟桌面”，就是将不同窗口分别放在于不同的、虚拟出来的桌面，以便你的桌面窗口更有条理。这款软件虚拟了一个立方体的6个面，也就是说，最多可使用6个虚拟窗口。虚拟桌面的切换效果非常炫，按快捷键或鼠标在任务栏上中键单击就可进入切换界面，此时你只要用鼠标或方向键就可随意翻转立方体。除此之外，你还可在软件中设置当鼠标移动到桌面角落时出现该切换界面。而如果是单独的窗口，你也很容易从一个虚拟桌面“挪动”到另一个，方法是用鼠标拖动窗口标题栏直到“拖出”当前桌面的“边缘”，这样软件将自动切换出“立方体”，让你顺利把窗口在“立方体”的概念中，上下左右侧挪动。软件可自设定“立方体”的大小，还可选择切换界面的背景，不过笔者感觉最舒服的还是它的切换速度，界面漂亮之外同样做到了反应流畅。唯一的遗憾是软件占内存较大。最后注意初次使用请在“Language”选项卡中选择“简体中文”语言。





Gmail也备份——GMail Backup 0.104

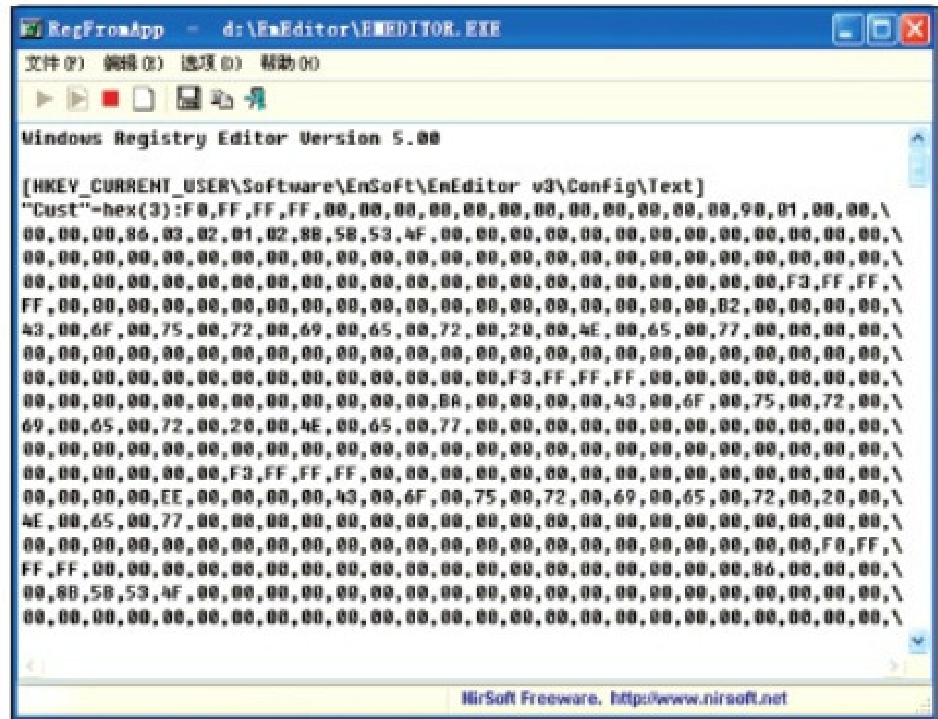
□大小：4.34MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://download.pchome.net/163475.html

顾名思义，这款软件可对Gmail信箱中的邮件进行备份，不过你看了后估计会问：难道使用Gmail不就是信任Google的稳定性吗？是的，你也许和笔者一样，几乎已在Gmail上完成了所有的邮件操作，为何还要备份？原因有两个，一是你可能会因一些特定的因素，长时或短时访问不了Gmail（长时例如你被Google屏蔽了账户——不要以为不会，事实上国外已有人碰到过这样的待遇，短时例如你的网络出现了问题），而你却需要某段时间的邮件；另一个原因是你可能想要从一个邮箱中向另一个新申请的邮箱中“转移”信件，现在你不需一个个动手去转发，只要利用该软件下载一个账号中的邮件，再填上另一个邮箱的用户名和密码，按下“Restore”，它们就会被“恢复”进新邮箱，从而变相实现了转移。备份出来的邮件以EML格式储存，可用Outlook Express等邮件软件直接打开。

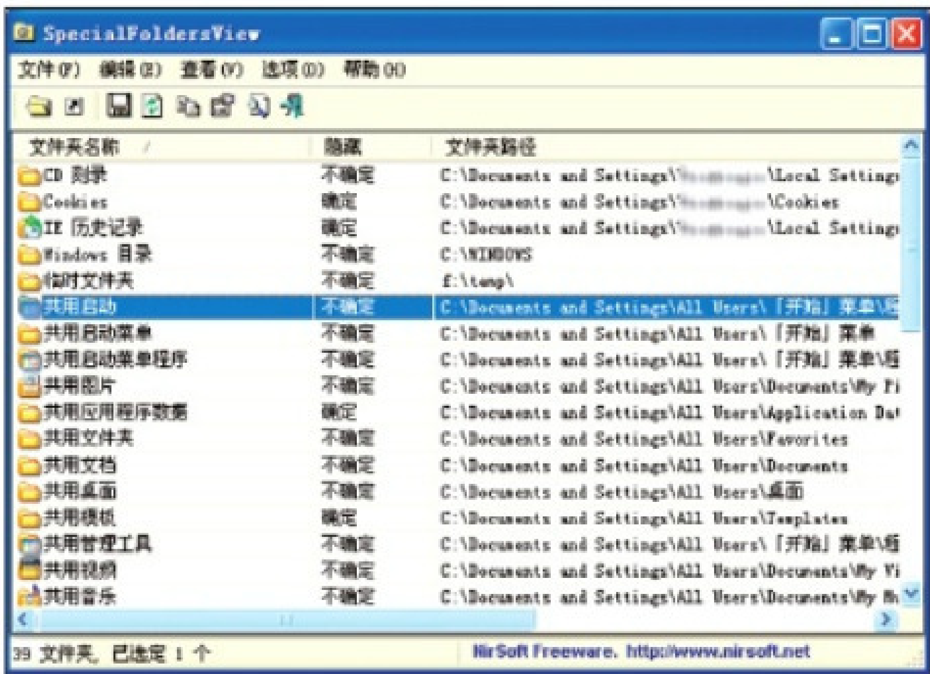
谁动了你的注册表——RegFromApp

□大小：40kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/68831.htm



注册表是被频繁操作的一个Windows核心组件，很多程序都通过注册表保存自己的执行信息，因此，如果你能知晓软件对注册表都做了些什么，你就有可能洞悉程序背后的一些设计原理，甚至能获取一些恶意软件的作恶手段。若你恰巧有这样的需求，这款软件也许可帮上大忙。它启动之后会列出当前所有正在执行的进程，只要选择一项即可开始监视。由于你可执行软件的多个副本（即多个独立窗口），因此它也可同时监视多项进程。当被监视的进程对注册表进行改写后，软件会迅速将改写内容显示在监视窗口中，所显示的格式为标准的Windows注册表5.0格式，因此你可将它直接导出为.reg注册表文件。如果愿意，以后可直接双击该文件，将其内容直接覆盖到注册表中。

系统文件夹全定位——SpecialFoldersView 1.05

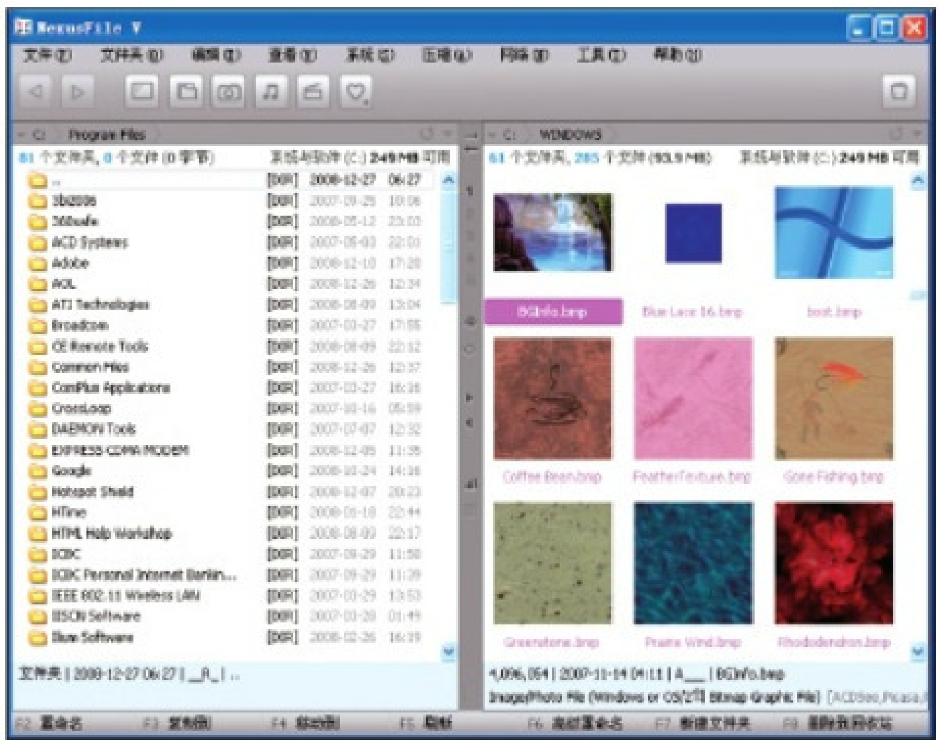


□大小：34kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.greendown.cn/soft/13153.html

大家都知道Windows系统中有一些特殊的文件夹，例如Windows目录、启动菜单目录、右键“发送到”目录、临时文件夹目录……其中有一些你知道，但并不全面，有一些你能快速找到，但有些一时想找还真是有点记不起具体位置。这款软件的功能就是列出绝大多数的这类系统文件夹，通过它你可迅速双击打开该目录。例如要清理右键“发送到”菜单中的项目，只要在该软件中双击“发送到”，再到打开的文件夹中将不需要的项目删除即可。有意思的是，即使笔者长期关注Windows应用，还是发现了一些以前不知道的系统目录，例如“模板”“网络标志”“打印标志”等，如果你也对这些有点兴趣，赶紧下载一份来看一眼吧。

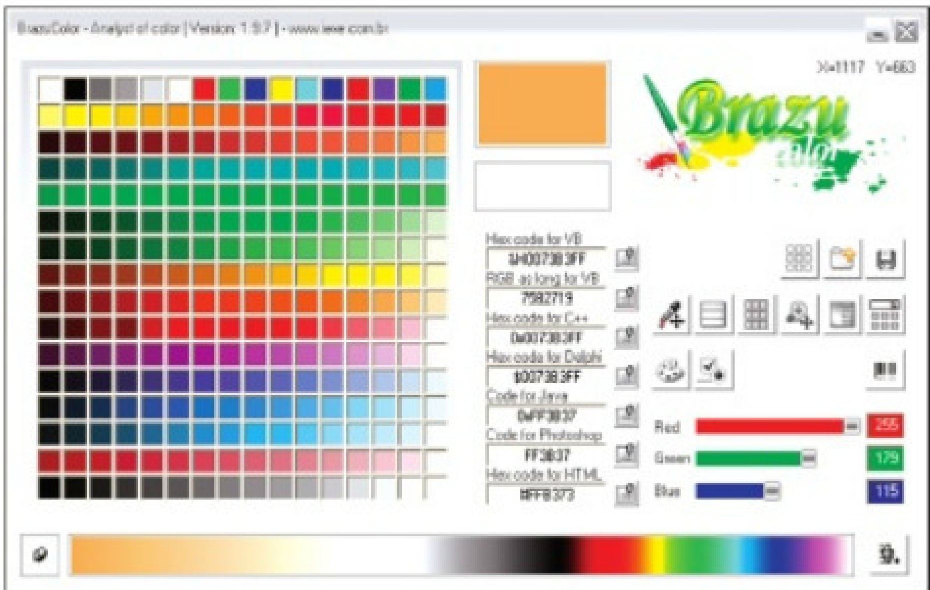
资源新管家——NexusFile 5.1.2.3550

□大小：1.99MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/66346.htm



一款来自韩国的双窗口资源管理器。相比于Windows自带管理器，它有以下优点：左右双窗口，支持多标签，可显示磁盘符工具栏以便快速访问；左右窗口内部均支持树形文件夹显示，并有独特的智能化多列显示，可让你一眼看到更多的文件/文件夹；具有仿Vista层叠式的增强地址栏，切换与访问上级文件夹资源非常方便；界面美观，颜色可自由设定，皮肤也可更换，如果对默认黑/红主色调不喜欢，可更换皮肤，再点菜单“工具”→“选项”，在“颜色”选项卡中搭配各种颜色设定；拥有文件夹注释、时间戳修改、文件拆分/合并、比较文件夹、高级重命名、磁盘对拷等实用功能；最后，这款资源管理器还内建FTP与网络文件夹映射功能，将资源管理的概念进一步延伸至网络。

五星调色盘——BrazuColor1.9.7



□大小：2.70MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://download.pchome.net/39368.html

相信关于调色盘软件，不少朋友都有一些使用体验，无非是“吸取”屏幕颜色，再生成多种格式的颜色代码而已。不过，现在我们可以来看下这款来自巴西的免费软件，是如何将这一功能“发扬光大”。软件支持VB、C++、Delphi、Java、PhotoShop及HTML等6种格式的颜色代码，可满足不同的使用需要。在调色板上左、右键单击，可分别将当前颜色和上一次挑选的颜色填入。用户建立自己的调色板后，并将其保存为配置文件，并在以后随时载入使用。除了吸取屏幕颜色之外，软件还可生成渐变式调色板，支持RGB三色滑杆调色，可调用Windows调色板功能，还可用内置的颜色名及场景帮助你快速选色（比如红色、日出）。最有趣的功能，软件可对一张图片进行逐点颜色分析，并生成一个全像素颜色报告单，不过就实用性来讲，可能对一些程序员会有帮助吧。

文件夹内容轻松打——ExpPrint 3.1

□大小：1.36MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.crsky.com/soft/14668.html

有时我们可能会需要打印出某个文件夹下所有文件夹/文件的详细列表，以前笔者碰到这类问题都简单地用CMD命令“Tree”来解决问题，不过若是碰上复杂一点的输入，比如把文件属性有选择地输出、生成表格等，便无能为力了。这款软件可将你的文件列表直接打印成TXT文档、或通过系统上任何一台打印机直接打印输出；也可指定生成XML网页格式的表格，供你再进一步操作。打印时可设定显示哪些文件属性，以及每列的宽度、缩进量、按何种方式排序等。对于XML网页表格，还可指定表头颜色、表格背景色、是否显示表格线及用红色字体标出容量超过指定限度的文件等。



真正简单共享——Zapr 1.0.1.190

□大小：1.46MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.zaprchina.com/download.aspx

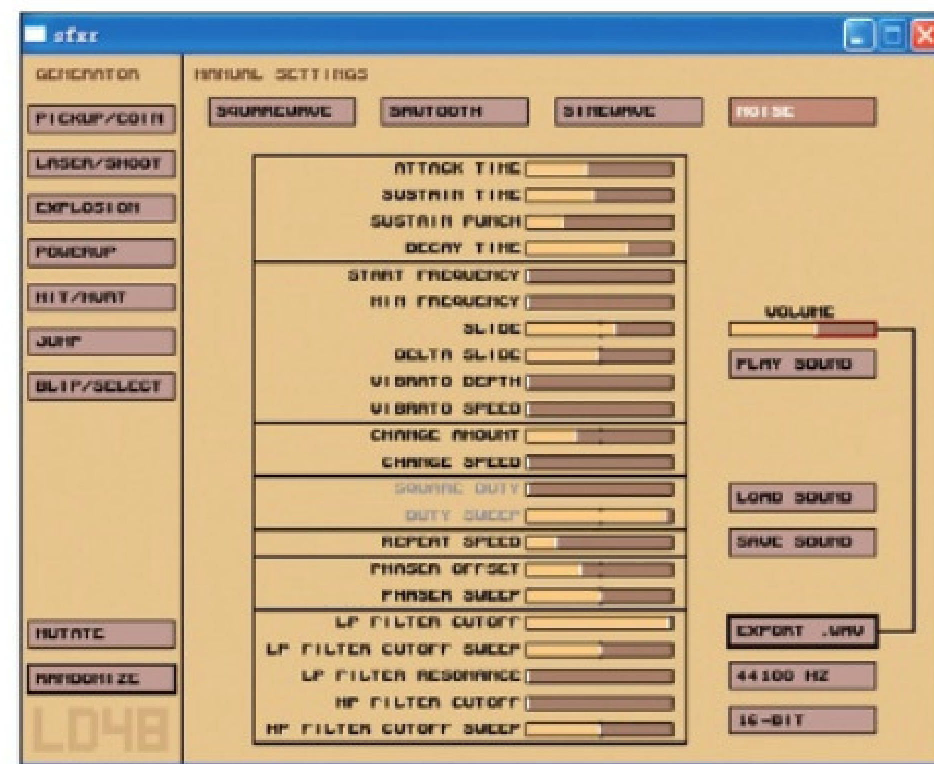
Zapr建立了这样一种网络文件共享方式：当你需要和朋友分享一个文件甚至一个文件夹时，只需将它加入Zapr客户端的共享列表，软件将生成一个链接，将该链接发给你的朋友，他/她点击进入链接页面后就可开始下载；如果需要隐秘访问，只需在共享文件时选择密码保护，这样对方即使知道链接，也必须输入密码才可得到文件。与你所见到的其他网络硬盘分享不同的是，这种方式更为安全，因为实质上当你共享文件后，该文件并未上传到服务器，只有你的朋友点击下载链接后，服务器才会从你的机器上传文件并发送给他/她。因此这也决定了，当你不在线时（没有登录Zapr客户端），对方就访问不了该文件——确实是一种别致的共享方式。

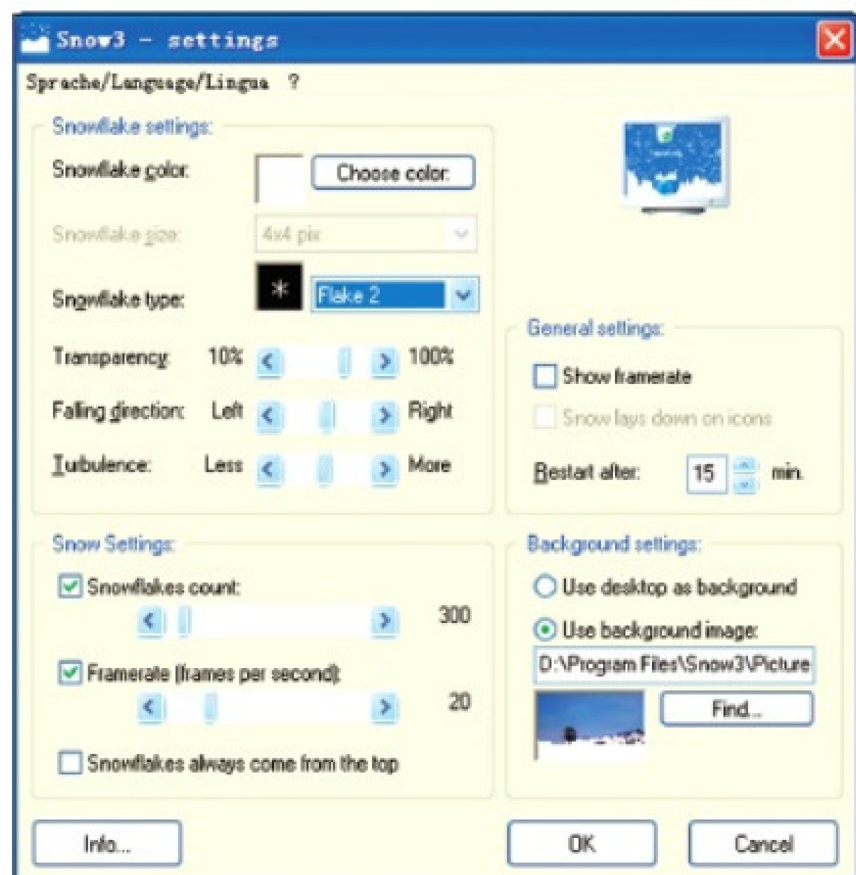
神奇音效有趣造——sfxr 1.0

□大小：49kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://dl.pconline.com.cn/download/53049.html

一款有趣的软件，它可生成千奇百怪种电子音效，其中不少音效类似于当年我们在红白机上听到的简单的游戏背景音乐，但也有不少并不简单，例如爆破、滑弦等——这一切取决于你的设定或随机的选择。软件初看很难上手，因为全是一堆术语，但只要稍微使用一下，就可很快熟悉。界面左侧的按钮可随机生成各种类别的音效，有投币（Coin）、激光/射击（Laser/Shoot）、爆炸（Explosion）等选择；上面一溜是波形类别选择，有方波（Squarewave）、锯齿波（Sawtooth）、正弦波（Sinewave）和噪声（Noise）的选择，而中间是一堆调整音效的控制滑动条，如果想了解细节，还请使用词典类软件，最后音效可导出为WAV格式。这款软件的对象是那些需制作音效的用户，但若仅是为了来了解一下音乐的生成细节，或想为手机增添与众不同的短信铃声，也值得一试。





桌面造雪——Snow3 1.4.1

□大小：1.48MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.to-load.de/wordpress/?page_id=146

雪花几乎是寒冷冬季中的唯一浪漫。不过，当北方湿度不够，或南方温度不够低时，冬雪总是难得一见。没有关系，在这个喜庆的春节中，你不妨在你的桌面上造出一幕雪景来……这款软件实质上是一款屏保，但是由于它默认把你的桌面连同图标一起作为屏保的背景，因此当屏保出现时，你就会看到你的桌面开始飘雪，并且不一会儿，任务栏和图标上就铺上了或薄或厚的一层雪……雪花的颜色、样式、透明度、飘动方向、摇摆程度、数目和整个屏保的播放帧数都可自定义。除了桌面之外，你也可自定义一张图片，例如你家附近的冬景，作为雪花飘落的背景，不过要注意的是。一定要将图片截成你桌面对应的长宽比例，否则软件会提示出错。



网络账号自动登——无忧登录

□版本：6.0 □大小：3.30MB □授权：免费软件
□作者：无忧通联信息技术（北京）有限公司
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.51logon.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/32795.html

说明：上网时常需输入用户账号和密码，这是一种有关身份的安全性验证措施，但同时也在一定程度造成了用户的麻烦。能否有一种既快捷又可保障安全的替代方案呢？这款软件便是一个好选择。它可帮用户自动登录邮箱、论坛、博客等各种身份验证网站，也支持QQ、MSN、Skype、飞信等流行的IM软件登录，很多网络游戏如《魔兽世界》《跑跑卡丁车》《完美世界》等也可顺利登录。只要你依据软件的向导输入用户名和密码，之后只要在软件界面上双击相应图标，软件将自动启动程序或打开网页，并直接登录。另外，这款软件还集成了备忘信息（可闹钟提醒）、网址收藏（可自动读取当前IE中打开的页面网址）、自动网页填表、快捷搜索（内置Google、百度搜索框）、系统快捷中心（可将快捷方式直接从桌面等地方移入其中，让它成为用户启动程序的起点）等实用功能。


像IM软件一样的界面，分组的是不同的功能

点评：这款软件具有不错的界面和易用性，但用户可能更关注其安全性。软件在这方面采取了网络用户验证与本地数据验证的双重配合方式，同时本地数据采用高精度的加密，且不会被上传到服务器。当软件最小化到系统托盘，可右击图标选择“锁定”，如此他人双击图标后，必须输入软件自身的登入密码（但无法设置自动锁定，希望开发者后续改进）。因此综合来看，软件在安全方面也有不错的保障。

掌上影音任意转——快乐影音转换器

□版本：1.11 □大小：18.0MB □授权：免费软件
□作者：KLPlayer.com □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.klplayer.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/77947.htm

说明：一款由快乐影音播放器（之前由超级兔子团队开发，后由第三方接手）开发团队所开发的一款视频转换软件。这款软件主要面向掌上设备用户开发，即将PC上的常见视频格式转换为PSP、iPod、iPhone等特定格式，以及手机上的MP4、3GP、AVI等常见格式，同时它也能直接转换为PC上的其他常见视频格式，但Real格式需自行下载编码器。对于新手而言，只要选择好设备和格式，再加入源视频，就可开始转换；而高级用户则可进一步选择高速度、高质量，或直接更改复杂的音视频及字幕参数，任意一组设置可随时保存，以便将来直接载入使用。


软件主要为掌上设备视频转换而开发

点评：对于玩手机视频的用户，这款软件可快速解决你的视频来源问题。同时在软件中，针对新手及高级用户的功能区分地很明显，这样既可保证用户顺利操作，也给熟知技术的用户留下了调整空间。不过软件无法对视频进行截取，是个不小的遗憾。另外安装软件时，不经提示就会安装超级兔子的另一个软件“升级天使”，令人不太愉快。

浏览新兵——搜狗浏览器

□版本：1.0 beta □大小：2.09MB □授权：免费软件
□作者：搜狐公司 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://ie.sogou.com
□下载注册：http://ie.sogou.com

说明：浏览器大战国内硝烟又起，这款由搜狐公司出品的“新兵”，是一款依IE内核开发的浏览器，因此与IE显示完全兼容，故而我们关注的焦点必然转换到其使用界面及辅助功能的独特性之上。该浏览器的特色功能之一是“网页视频的独立播放器”，当你播放网络视频时，鼠标挪到视频上，就会出现“打开视频播放器”的按钮，点击后，浏览器便会退出当前页面，生成一个完全独立的窗口播放该视频，相当于在一个新的播放器软件上观看视频，同时还可随时恢复到播放页面。特色二是“教育网免费加速”，这绝对是在校师生的福音，之后使用该浏览器就可免去以往教育网使用代理访问国外网站的麻烦，同时访问速度也会提高，不过软件会自动检测IP，教育网外无法使用该功能。另外，软件采用单页面独立读取技术，页面失去响应不会影响其他页面的浏览，同时它还具备隐私保护、最常访问网址记录、地址栏搜索等常见功能。


常见浏览器的界面下隐藏着不少独特的功能

点评：对于教育网内用户，软件的加速及代理功能很有吸引力，视频独立播放器也很有特色，加上其他功能部分设计得中规中矩，使其成为一款值得一试的浏览器。

留住瞬间精彩——MTV电子相册

□版本：5.0 □大小：30.8MB □授权：共享软件
□作者：飞华软件 □平台：Win9X/NT/2000/WinXP
□注册费用：35元 □未注册限制：生成视频带水印
□主页：http://www.flyhua.net
□下载注册：http://www.flyhua.net/pro_MTVAlbum.htm

说明：虽然静态画面式的卡拉OK背景已成为上个世纪的发黄回忆，但如果今天让你制作一个以自己照片为背景的卡拉OK视频，相信还会有不少朋友会踊跃尝试。这款软件即为此设计，它可将背景音乐、歌词、你的照片，融洽地结合到一起，生成最终可直接刻录VCD、SVCD或DVD格式的视频。背景音乐既可是从网上下载的卡拉OK曲目，也可直接是你已经录制好的歌声。歌词显示的颜色、字体及位置，照片切换的动画等，都可自由设置。不过需要注意的是，软件需要的歌词文字为特有的KSC格式，其中规定了每个字的显示时间，据软件说明，正式版将会赠送大容量KSC歌词，此外软件也提供了一个单独的“卡拉OK歌词工具”，只要细心输入，就可制作完美的卡拉OK字幕。


创造你自己的浪漫，只在鼠标几点间

点评：如果你有录歌的爱好，利用这款软件，你更可加入自己喜欢的照片，制作音视并茂、属于自己的全套式卡拉OK成品。软件采用向导式操作，简单易用，即使是新手也可快速上手。



本期推荐文章

●巧用摄像头为桌面添加“自动锁”

●论坛附件，一点就下

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片建议用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Darwin@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

巧用摄像头为桌面添加“自动锁”

■河南 花的神明

在某些场合，如果你暂时离开电脑时忘记锁定系统，别人可轻易接触到你电脑中的数据，容易带来一些不必要的损失。现在摄像头已成为标准外设，我们可用摄像头为桌面自动加锁，就无需再为电脑安全担心了。360 Degree Web FACE是一款独特的人脸智能识别软件，可按照预设时间间隔，自动扫描和识别使用者的面容，当发现用户离开电脑后即可自动将桌面锁定，当用户回来后，它经过智能识别可自动为桌面解锁。此外，360 Degree Web FACE可提供系统登录控制、活体检测、快速切换用户、提供省电模式等功能。下载地址：http://face.360degreeweb.com/Download.aspx。

一、安装与摄像头设置

360 Degree Web FACE的运行需要Microsoft .Net Framework 2.0组件的支持，安装完成后右键点击系统托盘中的软件图标，在弹出菜单中选择“Face管理中心”项，然后在操作向导窗口中输入用户名称，点击“设置头像”按钮，选择自己喜欢的图片作为头像。在下一步窗口（**如图1**）显示摄像头的视频画面，将摄像头对准面部，软件将自动捕捉用户的面部画面，在面部周围出现绿色的捕捉框，可跟随你面部的移动而改变，从而精确锁定面部特征。在控制栏中点击第1个按钮，表示可连续采集多张面部图片作为识别数据，第2个按钮表示每次采集一张面部图片。如果你安装有多个摄像头，可点击第4个按钮选择所需摄像头；第5个按钮可调整摄像头配置参数，第6个按钮用于重新连接摄像头，而最右侧的按钮可镜像调整拍摄画面。



二、人脸拍摄与账户管理

完成设置后点击控制栏中的第3个按钮，360 Degree Web FACE即可执行拍摄操作，在窗口底部的预览栏中显示拍摄的面部图片，再次点击该按钮中止拍摄。当然，如果你已拥有了自己的面部图片，可直接点击“导入”按钮将其添加进来。在下一步窗口中可对拍摄的面部图片进行智能分析，从中提取面部特征数据，接下来输入你的账户名称、登录密码及域名等信息完成面部信息注册操作。最后在托盘图标的右键菜单中点击“人脸验证测试”项，软件即可启动摄像头对操作者进行面部设别，识别成功会弹出提示信息。

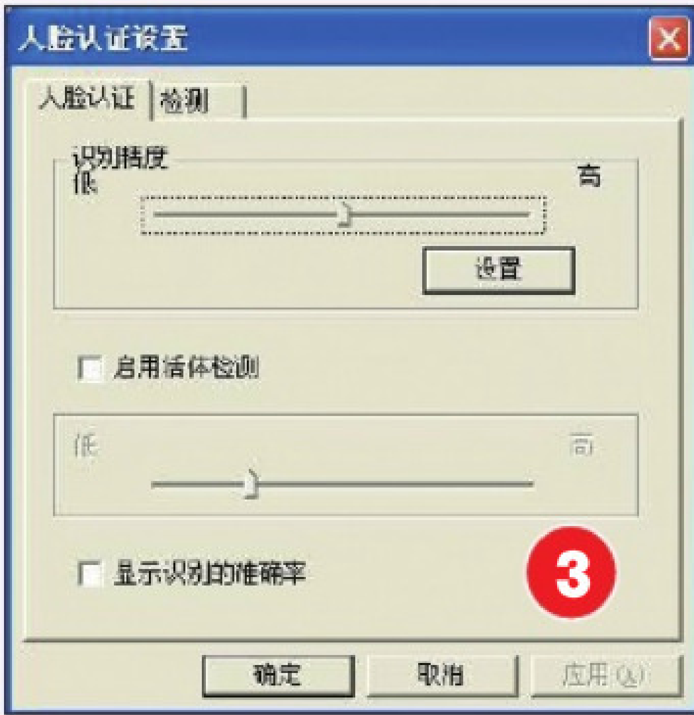


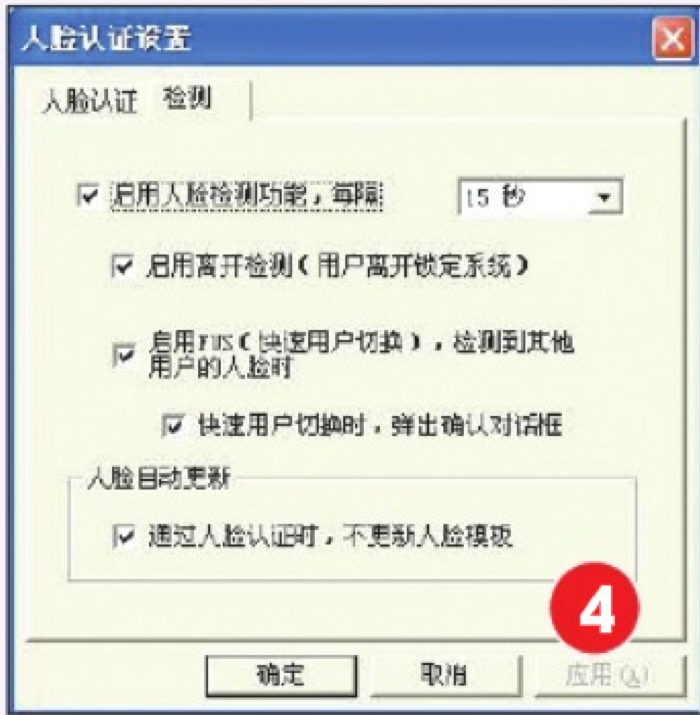
在360 Degree Web FACE菜单中选择“Face管理中心”项，设置窗口（**如图2**）左侧显示已认证的用户名称，点击“新增”按钮可添加新用户，右侧“更改名称”和“设置头像”按钮可更改其名称和头像，其他按钮可启用或禁用用户。“账户”面板中会显示绑定在该用户上的账户信息，可执行账户的添加、删除、编辑、设置缺省账户等操作，需要注意的是，同一个用户上可绑定多个账户信息。

而“模板”面板中可实现模板的更新、导入和导出操作。这里的模板是由捕获的人脸图像中提取的有效信息组成，是人脸识别认证模块的重要组成部分。在“设置”面板中勾选“启用人脸认证”项，表示在登录系统时采用人脸认证方式。开启“启用No-Touch Logon”，软件会在登录时自动连接摄像头，以便用户登录，这样传统登录界面就会被360 Degree Web FACE取代，通过面部验证后会在弹出窗口中列出该用户拥有的所有账户，可根据需要选择，否则程序会在5秒钟后自动登录默认账户。

三、人脸识别细节设置

点击“设置”按钮打开“人脸认证”面板（**图3**），在“识别精度”栏中拖动滑块，可根据需要调整人脸识别的精度。勾选“启用活体检测”项，表示为提高认证安全性，你可通过眨眼睛的方式，让360 Degree Web FACE进行动态验证，此时软件会区分真实人脸和照片，只有表情可活动的真实人脸可通过验证，但要注意光线强弱会影响识别准确性。接下来调整活体检测的灵敏度，勾选“显示识别的准确率”项，表示在人脸快速测试时是否显示识别准确率参数。在“检测”面板（**图4**）中勾选“启用人脸检测功能，每隔X秒”项，表示每隔预设的时间间隔（范围从15秒到30分钟），360 Degree Web FACE自动采取的动作类型。“启用离开检测”项表示每隔预设的时间将对用户进行面部识别，如果用户离开电脑将自动锁定系统。“启用FUS”项表示每隔预设的时间对使用者进行面部检测，当发现其他用户时自动切换到对应的账户。





在软件右键菜单中点击“快速用户切换”，它将立即开启摄像头对当前用户进行面部识别，当发现对应认证用户时，可直接切换到其账户环境中。而选择“通过人脸认证时，不更新人脸模版”项，表示当用户通过人脸认证登录后，是否更新系统未能识别的人脸到模版中。

设置完成后，就可使用360 Degree Web FACE执行桌面自动锁定和用户切换操作了。在系统登录、桌面锁定或用户切换等操作中，如果人脸认证失败，可通过输入账户和密码的方式登录系统，同时360 Degree Web FACE会自动将其记录到日志中，并拍摄使用者的照片。在“日志”项中可查看对应日志项目，了解该登录失败时间时间及它拍摄的使用者照片。对于正常用户，可通过上述更新模板方式来更新面部识别数据。而对于非法用户，可了解其真实面容，进而发现非法使用者。另外，在笔记本电脑上，当360 Degree Web FACE检测到超过10秒钟没有用户操作时，就会自动关闭摄像头来省电。P

控权CMD，远离溢出攻击

■贵州 冰河洗剑

2008年年底的Windows系统MS08-67漏洞，导致无数电脑遭受蠕虫病毒和黑客远程溢出攻击。这次漏洞攻击虽然结束了，但教训是惨痛的，新的系统漏洞如果出现，我们该如何应对？

一、漏洞补丁，安全第一步

及时打上系统漏洞补丁是保证系统安全的重要手段，微软提供的自动更新下载补丁速度太慢了，再加上正版验证的关卡，许多用户的系统都未能及时打上漏洞补丁，这是遭受蠕虫疯狂攻击的一个重要原因。可使用一些第三方的安全工具，快速为系统打上各种漏洞补丁。这里以“迅雷安全助手”（下载地址：http://down.sandai.net/sa/SA_Setup.exe）为例：

执行迅雷安全助手，切换到“漏洞修复”选项页，软件会快速扫描系统中的漏洞。扫描完毕后，在下方显示漏洞列表，每一漏洞会显示补丁相关信息，包括漏洞等级等。点击“设置”按钮，可设置漏洞补丁下载路径，并选择是否保存补丁程序。勾选需要修复的漏洞，点击“立即修复”按钮即可快速修复系统漏洞（**如图1**）。



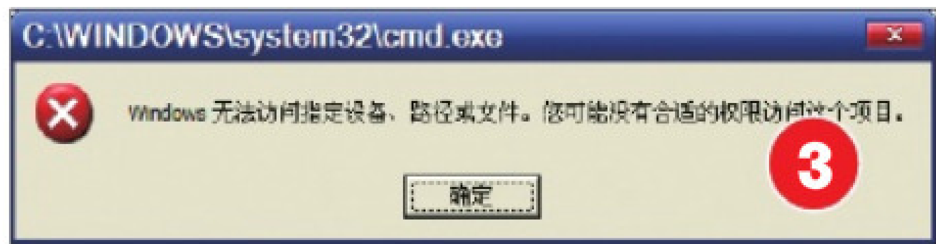
二、全面控制CMD，截断蠕虫病毒与攻击

利用MS08-67之类的蠕虫病毒或黑客攻击，是通过远程溢出攻击实施的，溢出攻击成功后，攻击者必须要调用系统中的“cmd.exe”程序，获得控制权才能进行破坏操作。因此可将CMD程序进行权限设置，从而截断病毒与黑客的攻击。

1.利用NTFS设置权限

使用Windows系统中NTFS分区的访问控制表列Access Control Lists（ACLs），可对程序文件的访问权限进行控制。在“%windir%\system32”目录下找到要控制的命令程序文件“cmd.exe”，右键点击该文件，在弹出菜单中选择“共享和安全”命令，在打开的文件夹属性窗口中选择“安全”。在“组或用户名称”列表中，依次选择每个名称，点击“删除”按钮，即可将所有用户组删除（**如图2**），然后点击“应用”按钮，弹出警告提示，确定后关闭对话框。此时，“cmd.exe”程序已被完全禁用了，如果有任何用户试图调用此程序，则会弹出错误提示对话框，提示程序文件无







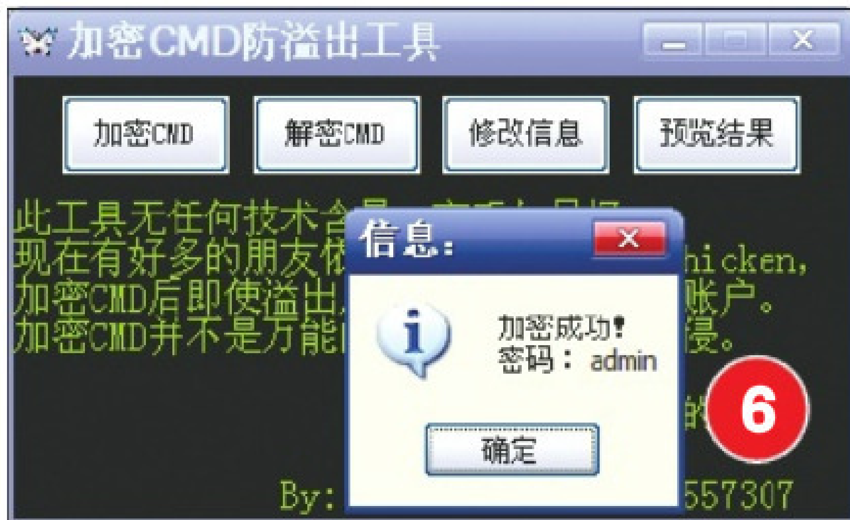
法访问（**如图3**）。

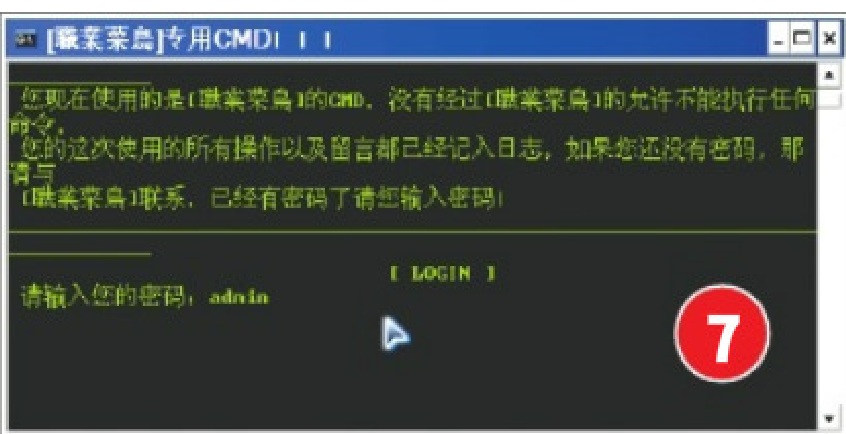
再用同样的方法对“command.com”程序进行权限设置，即可彻底防范蠕虫病毒与黑客攻击。当然，为了使用方便，也可新建一个系统账号，专为此账号设置CMD程序的使用权限，而禁止其他账号访问CMD程序。

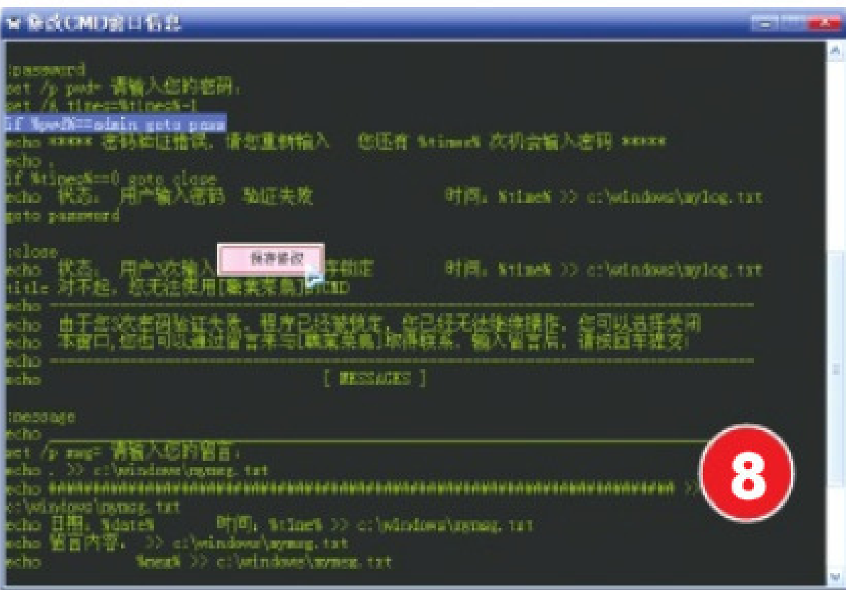
2.修改注册表禁用CMD



我们也可通过修改注册表，禁止用户使用命令CMD和执行批处理文件。打开注册表编辑器，在[HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Windows\System\]项目下新建一个名为“DisableCMD”的REG_DWORD双字节（**如图4**）。修改其值为1，则命令解释器和批处理文件都不能被运行；将其值设置为2，则只禁止命令解释器的运行；如果将其值改为0，则可打开CMD命令解释器。设置完毕后，即可禁用CMD和批处理运行（**如图5**），有效防范蠕虫和黑客的溢出攻击。







另外，也可将下面的代码保存为.reg文件，然后双击导入自动完成修改设置：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Windows\System]

“DisableCMD ”=dword:00000001

3.完美方案，为CMD加密

如果经常使用CMD命令窗口，完全禁用CMD后会给操作带来许多不便，因此可考虑为CMD加上密码，密码验证成功后才可使用CMD。

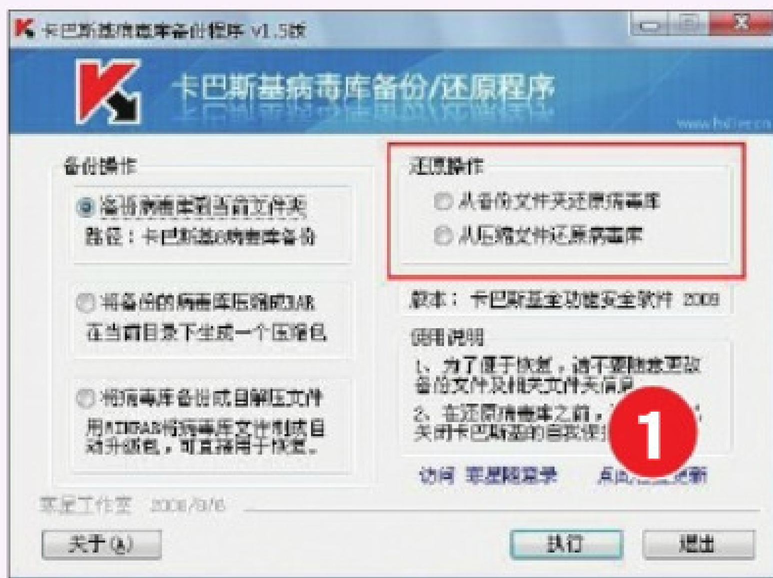
执行“加密Cmd防溢出工具”工具即可轻松加密或反加密CMD窗口（**如图6**）。加密成功后再执行CMD窗口时，会要求输入密码（**如图7**）。默认密码为“admin”，可点击工具界面中的“修改信息”按钮，打开加密批处理程序代码窗口，找到如下代码：if %pwd%==admin goto pass，将其中的“admin”修改为自己需要设置的密码字符即可（**如图8**）。修改完毕后，点击右键在弹出菜单中选择“保存”即可。P

卡巴斯基病毒库的另类备份方法

■湖北 尹飞

卡巴斯基杀毒软件很好用，但只要是运行在Windows平台上的软件，在重装系统后大多免不了重装的命运。重装别的软件倒是方便，但杀毒软件重装后是一定要升级的。可卡巴斯基的升级速度也太慢了点，首次升级动辄十几分钟甚至更长，上官方网站下载病毒库升级包吧，下载的升级包还要手动升级，也不方便。

而一款小软件——卡巴斯基病毒库备份程序的出现解决了这个问题，我们可到http://www.kpchina.net/bbs/viewthread.php?tid=82755下载这款软件。它是绿色软件，下载后可直接执行（**如图1**），选择备份方式后点击“执行”即可（**如图2**）。有三种备份方式供选择：





1.备份病毒库到当前文件夹，程序会将病毒库备份到在程序所在目录下，并新建一个名为“卡巴斯基8病毒库备份”文件夹；

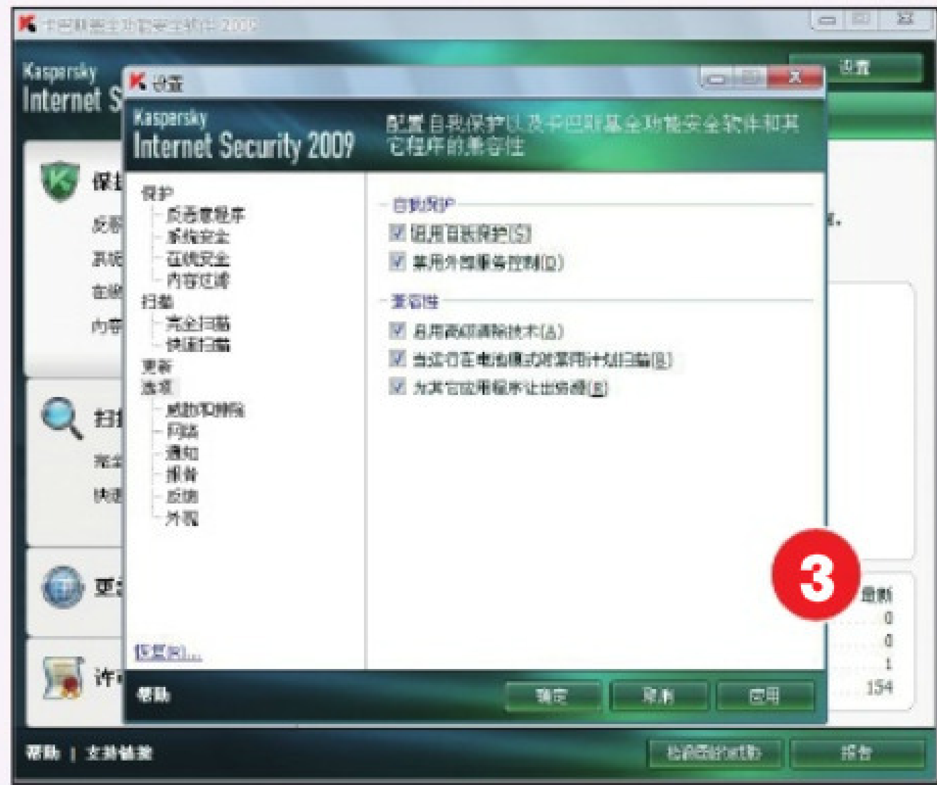
2.将备份的病毒库压缩成RAR，选择该方式时，软件会将病毒库备份到程序所在目录下一个名为“卡巴斯基8病毒库备份”的RAR压缩文件中；

3.将病毒库备份为自解压文件，程序会在所在目录生成一个卡巴斯基自动升级包。

需要还原病毒库时，如果我们选择前两项备份方式，只需执行该软件后选择备份方式（**如上页图1**方框中），然后点击“执行”，软件会自动将备份的病毒库还原。如果我们选择了第三种备份方式，只需要直接执行卡巴斯基自动升级包。需要注意的是，利用此软件恢复病毒库之前，需要关闭卡巴斯基的自我保护功能（**如图3**），否则不能完成恢复。

这款软件的备份、还原速度都很快，我们只需要隔段时间备份一下病毒库，即可在将来重装系统时未雨绸缪。

编者注：其他一些杀毒软件也有相应的病毒库备份方法，像瑞星杀毒软件便自带安装包制作工具，详见本期P56“一招半式闯江湖”相关介绍。



Ghost系统莫忘高清声卡原生驱动

■北京 江北书生



现在有不少朋友为了方便，往往采用自带驱动的Ghost系统来装系统，此时板载高清声卡一般会被识别出来，且能正常发声，“设备管理器”中显示为“High Definition Audio设备”。但有时Ghost系统安装的HD Audio声卡并不能支持麦克风和线性输入，在“控制面板”中依次展开“硬件和声音”→“声音”→“管理音频设备”，再单击“录制”标签，总提示麦克风“未插入”（**如图1**，事实上已插入麦克风）。前不久笔者就遇到了这种情况，之后单独安装该高清声卡的原生驱动程序就解决了问题。

如果安装原生驱动后麦克风仍不能出声，请确认已把麦克风插到主板后声卡上粉红色的接口中，驱动会提示已插入。接着双击任务栏上的相应管理工具，如“Realtek HD音频管理器”，选择“音频I/O”标签，选择面板中粉红色插口左侧的图标，从中选择“麦克风”（**如图2**），再单击“混频器”标签，确认Rear Pink In（后端粉红色输入）没有被禁音（**如图3**），之后就能正常使用麦克风了。





论坛附件，一点就下

■北京 雾里看花

我们经常在论坛中看到一些很不错的资源是以附件方式提供分享的，由于论坛限制了附件体积大小，因此一个几MB的文件通常都会被分卷压缩成好几个附件上传共享（**如图1**），下载时非常麻烦。特别是当附件有数十个时，需要一个个点击下载，这时不妨使用可自动下载附件的软件。



一、论坛RAR附件批量下载工具

“论坛RAR附件批量下载工具”是一个简洁小巧的批量自动下载RAR附件工具。不过需要注意的是，它只能下载RAR格式的分卷压缩包附件，可能不支持其他格式如ZIP之类。另外，有一些论坛需要注册、回复，或需要足够的权限与金币才能下载，使用这个软件能直接分析出真实的下载链接地址。

执行本软件后，在上方的输入框中粘贴入论坛帖子链接地址，在下方设置附件下载后

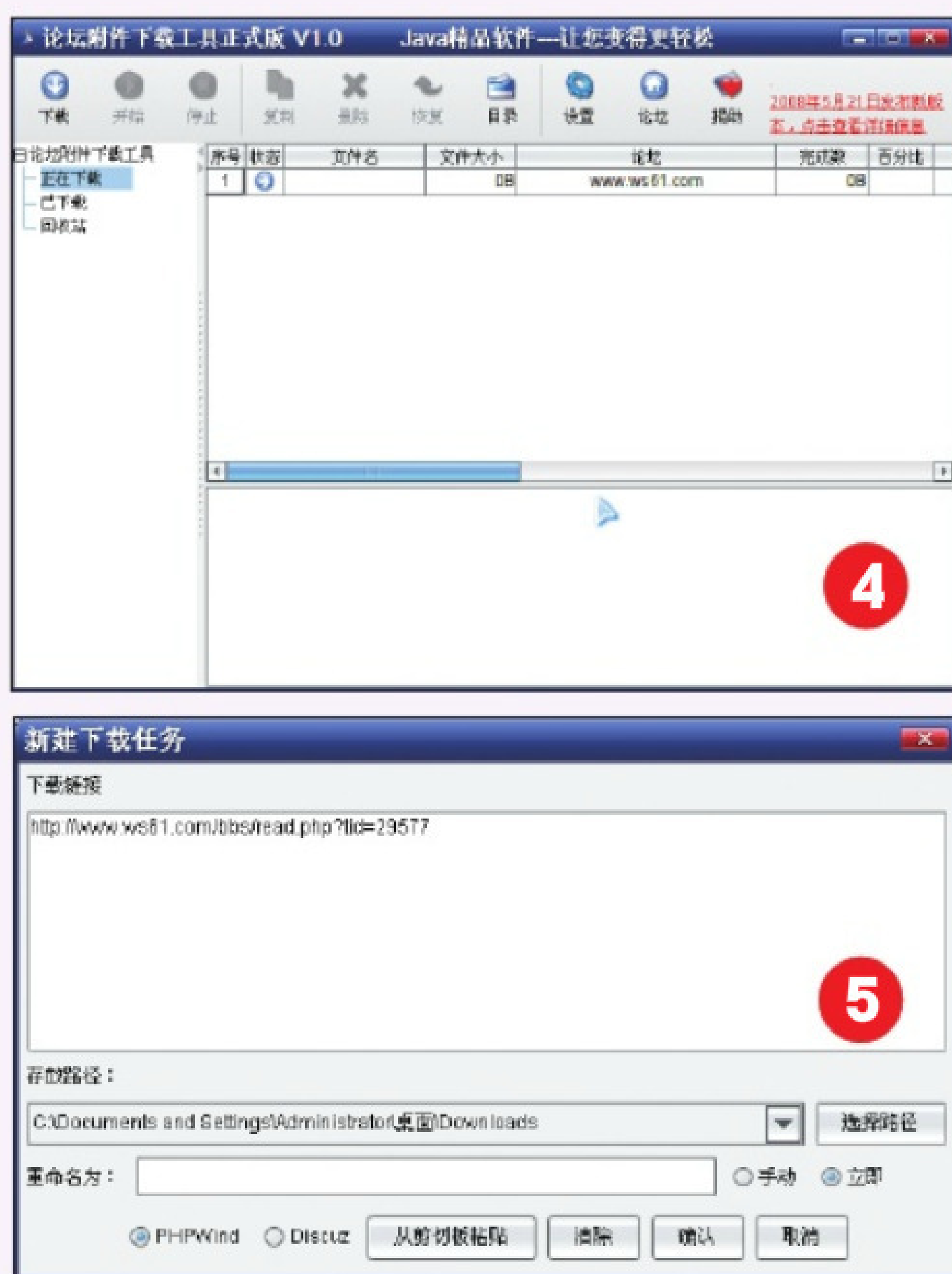
的保存路径（**如图2**）。设置完毕后点击“保存”，软件就会自动分析论坛帖子资源，并通过Cookie信息自动下载论坛帖子中的所有附件（**如图3**）。



二、论坛附件下载工具

另外，还有一个“论坛附件下载工具”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/45444.html），它支持PHPwind和Discuz论坛所有类型附件的分析下载，包括RAR、ZIP及其他格式。

执行软件后，可看到软件界面与迅雷和快车之类的普通下载工具非常相似（**如图4**）。点击工具栏“下载”按钮，在弹出对话框中粘贴论坛网页链接地址，在下方选择论坛类型为PHPwind或Discuz（**如图5**）。新建下载任务时，要注意选择正确的论坛类型，否则会导致下载错误。可设置对下载附件重命名，并选择文件保存路径，然后点击“确认”按钮，即可自动搜索该帖子的所有附件并下载。



点击软件工具栏中的“设置”按钮，还可设置代理服务器下载一些无法直接访问的论坛资源，并可对下载的所有附件进行分类管理。要注意的是，与上面的“论坛RAR附件批量下载工具”不同，对于需要登录的论坛，它不用手工配置用户和密码就能下载，但前提是通过浏览器登录过该论坛，并保留了Cookie登录信息，且要求必须有权限下载帖子附件，如果附件设置了“威望”限制，威望不够，这个工具也无法下载附件。P

快速释放被Firefox3占用的内存

■山东 河间

Firefox3浏览器功能很强大，但占用内存也非常大。添加内存条当然是最好的方法，不过受限于小内存的旧配置电脑，也可采取一些措施来减小Firefox之类软件占用的内存。

一、修改Firefox参数自动释放内存

Firefox3浏览器有一个自带参数，设置后可在最小化时自动释放内存，减小内存占用量：打开Firefox3浏览器，在地址栏中输入“about:config”，回车并确定后打开高级设置页面。右键点击空白处，在弹出菜单中选择“新建”→“布尔（boolean）”命令（**如图1**），在弹出对话框中输入布尔项名称为“config.trim_on_minimize”，



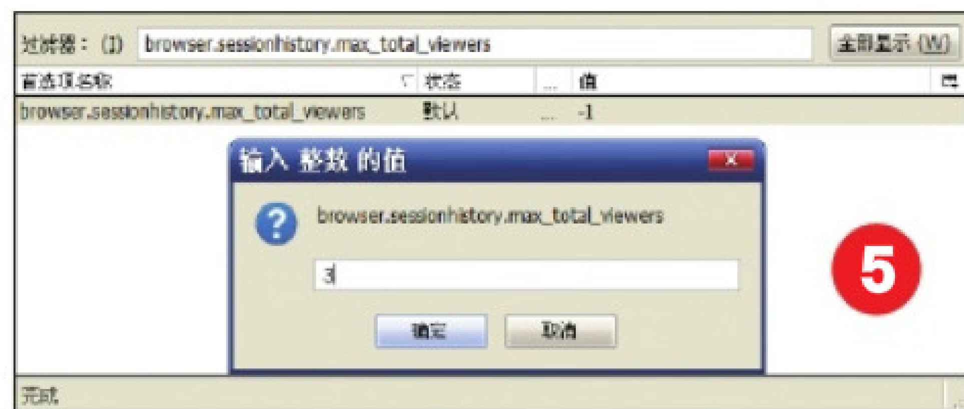
并设置其值为“true”（**如图2**）。设置后，Windows内存管理器就能在Firefox最小化时，用磁盘空间换出一些Firefox的物理内存占用。

另外，还可通过设置几个参数，减少Firefox的内存占用量：

禁用“browser.cache.memory.enable”参数——默认情况下，Firefox会将当前浏览网页中的图像元素复制到内存中，将其设置为“false”可减少对图像的缓存，降低内存占用。方法是在“过滤器”栏中输入“browser.cache.memory.enable”，右键点击此项目，在弹出菜单中选择“切换”命令，切换值为“false”（**如图3**）。也可将其值设置为“true”，再创建一个新的整数项“browser.cache.memory.capacity”，以kB为单位，指定图像缓存的内存使用许可值（**如图4**）。



设置“browser.sessionhistory.max_total_viewers”参数——Firefox会将一些最近访问的页面缓存在内存中，整数项“browser.sessionhistory.max_total_viewers”决定了存储在后退/前进缓存中的网页数，每个页面大约占用4MB内存。其值默认设为“-1”，表示根据物理内存大小自动分配，其存储页面的最大数量为8。修改此参数，可减少缓存网页时所占用的内存量（**如图5**）。



二、SweepRAM——Firefox3内存释放工具

SweepRAM是一款释放被系统废弃内存的工具，一键释放，不压缩其他软件占用内存，不常驻内存也不拖速度，用它来释放Firefox3占用的内存也非常方便。



SweepRAM纯绿色且非常小巧，只有6kB。执行软件后自动进行内存释放，速度非常快，完成后弹出“done”对话框（**如图6**），确定后即可自动关闭软件。我们可为它创建一个快捷方式，以“/s”参数运行（**如图7**），即可在释放内存完毕后不再弹出提示。另外如果在运行时出错，提示“The language DLL 'VB6FR.DLL' could not be found”，是由于程序需要VB6运行库，可将压缩包内的“vb6fr.dll”文件复制到“C:\Windows\system32”目录下即可。



SweepRAM不但能释放Firefox3占用的内存，还能释放系统中未被使用却驻留在内存中的数据。与普通内存优化软件不同的是，它不会去强行释放正在运行软件所占用的内存，而是把它们非法多占的无用内存释放出来，这样就不会出现普通内存优化软件的问题，如运行后Windows会变慢，程序运行困难等。经实验发现，Firefox打开8个标签浏览时，占用内存150MB左右，经过SweepRAM优化后，仅仅占用不到60MB内存，优化效果十分明显。P



编者按：杀毒软件和U盘，是我们现在使用频率非常高的工具软件和数码产品，本期“一招半式”的2条小技巧，一条介绍的是常用杀毒软件的备份安装，一条介绍如何将大容量U盘格式化为NTFS。很多读者会认为比较“菜鸟”，但正是这两种常常为我们所忽视的小技巧，可提高我们的效率。

解决大容量U盘无法COPY高清电影的问题

■北京 吕冠桥

为了在单位和家中电脑来回复制大容量高清电影文件，笔者特意购买了一个16GB的宇瞻微笑碟U盘，但第一次写入文件就提示容量不够。起初笔者以为U盘本身出现问题，

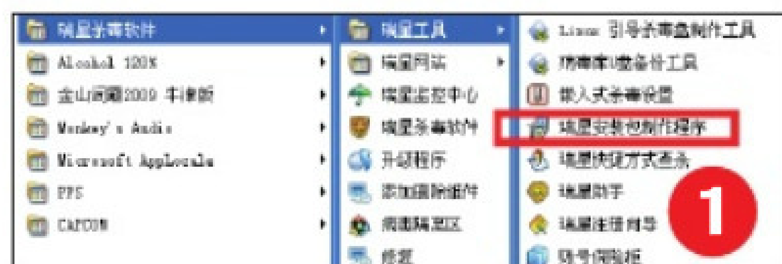


仔细检查后发现该U盘出厂默认的格式为FAT32，无法支持大于2GB的单个文件。在电脑上U盘图标上单击鼠标右键，在属性中选择“硬件”标签，选择U盘后选择“属性”，在策略标签页上选择“为提高性能而优化”（**如图1**），确定后可将U盘格式化为NTFS格式，问题得以解决。此外还可通过在命令窗口方式输入convert :/fs: ntfs命令进行转换，但此种方法容易产生磁盘碎片，不如直接格式化的方法方便。P

巧用瑞星安装包快速升级

■湖南 杜云刚

通常，在我们电脑重装系统时，也会将杀毒软件一并重新安装，以瑞星2009为例，一般都是在系统安装完成之后，利用手头的安装程序（或去网站下载最新版）进行安装，再进行漫长的在线升级过程，升级程序和病毒库后得到最新版本。其实瑞星杀毒软件本身就提供了一个方便快捷的安装包制作工具（**如图1**），在一台安装最新版本瑞星杀毒软件的电脑上执行该工具，可快捷生成一个包含最新病毒库在内的安装包（文件名一般为AV_STC.exe，**如图2**）。将安装包复制后保存，再次重装系统后直接执行该文件安装（需要输入原版瑞星的序列号），新装的杀毒软件即为最新版。P







客座专家 龚胜

关键词：iPod USB接口 供电

问：我最近买了一个iPod nano，说明书上说充电时要接电脑的高功率USB端口。我的主机有6个USB接口，主机正面前置有两个USB接口，后面键盘鼠标接口下方有两个，还用USB扩展连线扩展了两个USB接口，请问这些USB接口的供电一致吗？如果不同，哪个才是高功率的USB端口呢？

答：一般来说，台式电脑上不同USB口的供电能力并没有明显差异，也有人感觉直接集成在主板上的USB口供电能力似乎要强一些。因此对于移动硬盘等耗电较大的USB外设，如果在使用前置USB口时出现问题，可连接到主板上的USB口试试。

不过在笔记本电脑上，不同USB口供电能力可能存在较大差异，比如笔者使用的ThinkPAD X22老本本，其后部USB口供电能力就明显比右侧的要强一些。另外ThinkPAD的部分机型特别提供了你提到的所谓“高功率USB端口”，将供电能力由标准的500mA提升到1000mA左右，甚至能直接连接外置USB刻录机而无需额外供电。

另外，有些老的iPod也可通过IEEE 1394口进行充电。要注意IEEE 1394接口有两种类型，一种是6针六角形的接口，具备供电能力，另一种是4针四角形接口，不具备供电能力，后者是索尼公司在6针1394接口的基础上改良出来的，并命名为iLINK。两种类型的1394接口不可直接相连，需使用转换器。



关键词：赛车游戏 方向盘 离合器

问：我是个游戏爱好者，最近迷上了赛车游戏，打算买一套品质好点的方向盘，但我发现目前市场上的PC方向盘产品都没有带离合器功能的，这样与真实开车的感觉有较大差距，请问有什么好的推荐吗？

答：开过车的朋友都知道，对手动档汽车而言最难掌握的就是离合器的操作，不过这也是开车乐趣所在。目前游戏方向盘大多只由转向盘和油门刹车踏板两部分构成，档位基本上也都是自动档，支持离合器赛车游戏和带离合踏板的方向盘的确是很少。



罗技有一款型号为G25 Racing Wheel的方向盘产品，带有7档位手动挡和离合器踏板，其转向部分拥有高达900°的转向功能，可提供接近真实的转向感受，并带有两个马达来模拟碰撞及震动时的力回馈感觉，而档位部分除了7个手动档位（含倒车挡）设计外，还有很多自定义功能键；踏板部分则首次引入了离合器设计，成为三踏板。不过这款产品要卖2500元左右，恐怕只有超级发烧友才能接受。软件方面，最著名的赛车游戏《极品飞车》系列从第10版“卡本峡谷”开始，对离合器提供了支持。

关键词：CRT显示器 亮度调整

问：我有一台显示效果不错的CRT显示器，由于使用时间较久，亮度已开始变暗，用亮度调节旋钮调节调整到最大也没有多大效果，请问除了送修外，是否还有其他解决方法呢？

答：在送修前，我们可考虑使用软件对显示器亮度等参数进行调整。用软件调节首先要看显卡属性中是否能进行调整，有些显卡如果安装了原装的驱动程序，就能在显卡驱动调整界面中对亮度、对比度、灰度、色彩等指标进行调整。如果不支持调整，可试试用屏幕亮度调节软件，推荐大家使用一款名为“DarkAdapted”的屏幕亮度设置软件，解压缩后直接运行即可出现软件主界面。要使显示器变亮，直接选择默认的“Full Brightness（全部变亮）”即可。另外大家熟悉的“PowerStrip”软件也可对显示器亮度等参数进行一些调整。不过当CRT显示器出现明显变暗等问题时，通常表明其显像管、高压包等重要部件已出现了老化迹象，用软件方法调整只是权宜之计，最好尽快淘汰，以免带来安全隐患。



关键词：MIDI制作 声卡 硬件波表

问：最近打算在电脑上学习MIDI音乐制作，发现声卡的MIDI发声出现延迟，请问原因何在？是否与电脑配置不高有关，该如何解决？

答：在普通电脑上进行MIDI音乐创作时会发现发音延迟问题，这是因为目前大多数主板集成声卡都采用软波表技术，播放MIDI音乐时对CPU有一定占用率。尽管软波表技术可只使用几兆大小的音色库便营造出优秀品质的音色，但由于软波表是由程序合成产生音色，需要大量计算时间，如果电脑配置较低，CPU速度稍慢的话就会造成延迟发音。对于一般音乐爱好者而言，听起来可能感觉不到有什么怪异的地方，这是因为所有音符都延迟了相同的时间，但对于电子音乐创作者而言，这就不太令人舒服了，因此音乐爱好者最好选择带硬件波表的声卡（如创新SB Audigy系列）进行MIDI创作，同时CPU等配置也应该尽量高一些。



关键词：Linux DCRAW RAW文件处理

问：我一直使用红旗Linux操作系统，请问在Linux平台下，是否有比较好的RAW格式图片处理软件可选择？

答：作为数码时代的“反转片”，RAW格式已是很多朋友拍照时的首选。Windows平台下有很多软件可对RAW文件进行处理，而在Linux平台下相关软件的确不多，推荐大家选择DCRAW。尽管该软件的界面是基于命令行的，在易用性上有所欠缺，但其功能强大，且是一款开源免费软件，感兴趣的朋友可下载源代码，自己进行修改并重新编译出符合自己的RAW Converter。该软件更新速度很快，几乎支持目前市面上所有机型的RAW文件。作为一款基于命令行的软件，用Dcraw来进行文件批处理效率很高。假设我们想将当前目录下的所有*.nef文件（尼康数码相机的RAW文件），全部使用相机内设白平衡进行批量转换，并输出为16位的线性PSD文件，可这样输入命令行：dcraw –v –w -3 *.nef，转换速度相当快。



关键词：笔记本 光驱启动 延长寿命

问：我有一台老的东芝笔记本电脑，内置光驱，最近因为操作系统出现问题，打算从光盘启动进入DOS系统进行维护，但启动DOS后一直提示无法加载光驱驱动程序，无法识别光盘，换了几张启动光盘都不行，请问原因何在？另外请问如何延长笔记本光驱使用寿命？

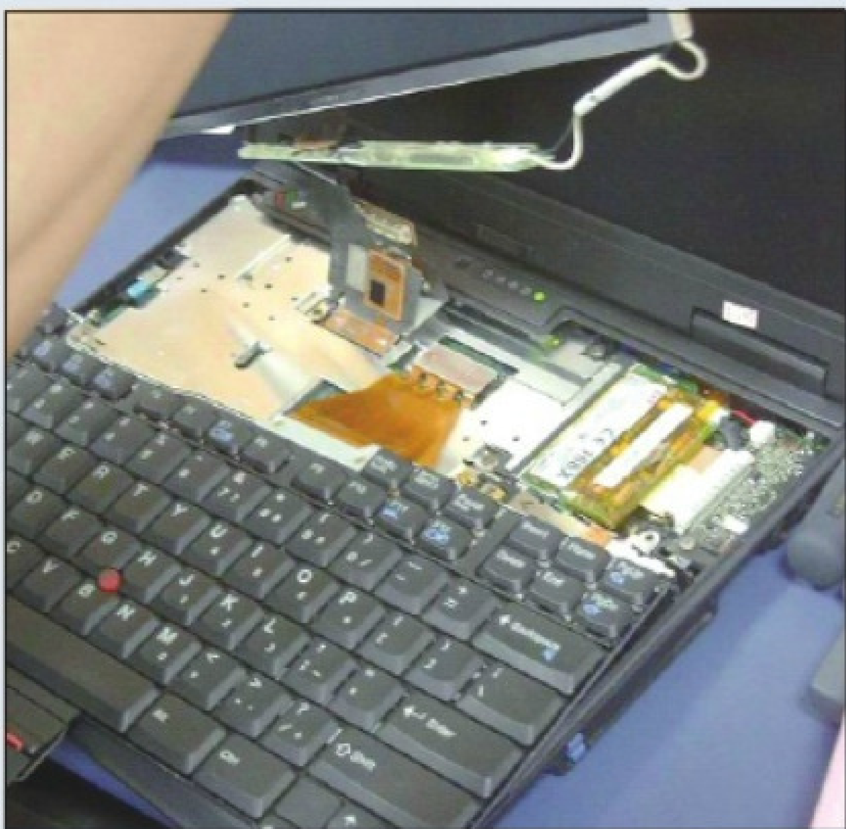
答：该问题并非驱动程序无法加载，而是笔记本BIOS中相关设置有误造成。开机时请按ESC键，出现提示后再按F1键，进入东芝笔记本的BIOS设置界面，找到IDE设备的相关设置，将IDE1和IDE2通道全部开启。保存后重新启动，就能在DOS下识别你的光驱了。

随着网络发展，现在很多软件及资料都可从网上下载，不再使用光驱安装了，通常光驱使用率很低。在不需要用光盘时，注意别让光盘留在光驱内，减少不必要的读盘。现在笔记本光驱主要用于播放影片或玩光盘游戏，如果你喜欢玩光盘游戏，最好使用虚拟光驱软件；如果你喜欢看影碟，推荐使用DVDIdle软件，它可将影碟中的文件预读到硬盘，然后再播放。另外我们可以用Nero软件包中的DriveSpeed工具来降低光驱运行速度，这样能有效保护光驱，延长其使用寿命。

关键词：笔记本键盘 打字手感 改进

问：我有一台IBM ThinkPad T23笔记本电脑，感觉其键盘手感不是很好，主要是在打字时会明显感觉到键盘左右两侧会凹塌下去，给人非常软的感觉。请问是否有解决方法？

答：这个问题主要是该系列笔记本电脑键盘设计存在缺陷导致，其键盘基板的固定栓数量过少，按压时就会产生塌陷感，我们可自己动手来解决问题。对照其硬件维护手册，找到笔记本背面几颗固定键盘的螺钉（一颗在电池旁边，另一颗在MiniPCI插槽盖板附近，每个螺钉旁都标有两个小三角形，以区别于其他螺钉），并旋下；然后小心用力，让键盘从两侧边框的卡榫中脱离出来；最后掀起键盘，并往人体所在方向取下整个键盘，你会发现键盘底部只有两个支撑点。



知道原因要解决此问题就比较简单了，你可去买一筒黑色的“3M”电工胶布，截取小段，在与“Enter”键和光标方向键相对应的底部各贴上约5cm长的胶布条，按依次叠加的方式贴3～5层，层数多少根据键盘塌陷的具体情况而定；然后重新安装好键盘。经过这样简单的改进后，你会发现键盘下塌现象及发虚不实的手感基本消失。

关键词：USB接口 供电不足

问：我买了一台移动硬盘，在拷贝大文件时常常因出现错误而中断，我知道应该是USB接口供电不足导致此问题，请问有解决办法吗？

答：要解决此问题通常有以下几种方法：一是选择合适的USB连线。现在市场上有带两个接头的USB连接线，这样使用时将其插在两个不同的USB口上，如果这两个USB接口不在同一个USB ROOT HUB上，那么并联后就能提供超过500mA的电流，类似的还有从PS/2口取电的连接线。二是多数需要大电流供电的USB设备都会自带稳压器，并有相应的辅助供电接口，我们要加以应用。如果没有此类稳压器，可购买带有独立电源适配器的USB HUB。

另外，除电流问题，我们还要考虑解决USB接口的电压问题，有些设备如果直接用5伏对它进行供电，可能出现问题，因此有必要对USB接口的5伏电压进行调压。实现降压的方法很简单，只要设法在USB电源线上串硅二极管即可，因为每个硅二极管在正向导通时能产生0.7伏的压降，用两个二极管串联可使5伏电压降到3.6伏左右。而要实现直流电源的升压比较麻烦，一般需要通过“直-交（变压）-直”转换，需要进行比较复杂的改造。



指尖飞扬的传奇
——说说键盘的那些事

■策划 本刊编辑部
■执笔 壹分

前言

键盘是伴随每一个电脑用户的常见外设，对于普通用户而言，它们可能是整机中投资比例最低的项目。随便一套普通的“键鼠套装”产品不过几十元，充其量挑选一下外观和颜色，并不深究。用户使用态度也是如同普通耗材一般，能用则用，不能用则换。对于少数要求较高的用户而言，键盘的投资可能是几百元、上千元，他们追求游戏中的“指哪打哪”的畅快感受，刹那间可分胜负，因此对键盘的性能有着异乎寻常的要求。还有一些用户，只求舒适的使用感受，合乎口味的造型设计和优异的产品品质，更关心键盘的品牌、手感等因素。

大部分人在挑选键盘时，只能简单地凭借品牌、价格和“蜻蜓点水”式的现场使用为依据。或许你会提前收集一些相关产品的信息，可是面对造型功能差不多、品牌林立价格相近的产品时，也难免挑花了眼。不妨跟随本文的介绍，一起来了解一下键盘的那些事，助你选购真正适合自己的产品。

说品牌——微软、罗技并非独占鳌头

键鼠的品牌，大部分用户都能随口说出好几个，比如微软、罗技等，这两个品牌拥有比较全面的产品线，它们的产品占据了中高端市场份额的绝大部分，称之为行业的中流砥柱也不为过。不过若就此认为微软、罗技就是最上等的品牌，那就贻笑大方了。其中原因很好理解，大众、本田汽车的销量是很大，但举世公认的高级轿车还是劳斯莱斯、宾利。那么键盘中的劳斯莱斯和宾利是谁呢？



1.德国Cherry

在众多键盘品牌中，来自德国的“Cherry”无疑是公认的顶级品牌，虽然其中文商标直译为“樱桃”，与IT产品似乎不沾边，但提起“传说中手感最好的”键盘，却非它莫属。Cherry成立于1965年，是一家专门从事开关（Switch）研发与生产的公司，不过它所生产的开关比较特殊——专门用于键盘的机械式开关按键。Cherry的机械式键盘开关凭借优异的性能和质量几乎垄断了高端键盘市

场，几乎每个顶级键盘制造商都在最高端的型号中使用了Cherry的开关。Cherry的零售产品以键盘为主，键盘产品又以机械键盘为主，多用于大型的金融机构、研究所以及科教文卫单位，在主流市场中比较少见，价格相对其他高端品牌则要实惠一些，是追求键盘手感的首选。

2. 日本Filco

Filco是日本DIATEC电气集团旗下的品牌之一，创始于1982年7月17日，具备近二十多年的专业电器以及计算机周边设备研发和生产经验，主要产品是Filco品牌的键盘。Filco键盘以符合东方人审美观和人体工学的设计在亚洲市场占有重要的地位，其产品被广泛用于大型金融机构、科研单位，并被高端个人用户所接受。



3.美国雷蛇（RAZER）



这家公司的英文名称“RAZER”要比中文“雷蛇”更为大家熟知，该一度品牌以令人望而生畏“蛇系命名法”闻名于世，是电子竞技玩家公认的顶级鼠标品牌。大约在1999年的时候，雷蛇的前身Karna公司推出了自己的第一代鼠标——RAZER Boomslang（布斯朗悍蛇），这个系列的鼠标包括RAZER Boomslang 1000/2000两个型号。在那个光机鼠标被俗称为“滚球鼠标”的年代，Boomslang 2000高达2000dpi的分辨率令无数玩家倾倒。不过，这款具有传奇色彩的产品并没有能使得这家公司成为商界的传奇，相反这家公司很快就倒闭了。后来著名的德国坦克（Terratec）公司慧眼识珠，买下了RAZER Boomslang的设计并保留了研发团队，随后经历一系列的重组与并购，雷蛇最终成为一家以制造专业游戏外设为主的美国公司。

4.丹麦赛锐（SteelSeries）



在电子竞技圈里提起丹麦赛锐的英文名称“SteelSeries”恐怕是无人不知，赛锐2001年成立于丹麦哥本哈根，一直致力于专业电竞外设的设计与开发，产品线涵盖键盘、鼠标、鼠标垫、耳机等多个类型，凭借出色的手感和厚重外观风格而广为玩家熟知。在广大电竞选手和爱好者几年来的大力支持下，赛锐迅速成为世界一流电子竞技外设品牌，和雷蛇一样，其产品被众多知名战队和游戏玩家所使用。

实际上，优秀的键盘鼠标品牌远不止以上这些，除去大家耳熟能详的明基、双飞燕、雷柏、三星酷讯等品牌之外，如PLUM、实达等品牌也拥有相当不错的产品，另外还有独特的RealForce静电电容键盘，只是限于宣传途径和应用领域而不为人知（相关产品将在后文详细介绍）。

讲故事——键盘原是外设鼻祖

说起电脑外设的鼻祖，很多人可能都想不起键盘来，其实键盘的发明远在电脑出现之前——最早的键盘大约出现在17世纪初，当时欧洲已发明了格式不太成熟的打字机，也随之诞生了键盘的雏形。后来在1868年，被称作“打字机之父”的美国人克里斯托夫·拉森·肖尔斯（Christopher Latham Sholes）获得了打字机模型专利并取得打字机的经营权，并建立了现代键盘“QWERTY”的按键布局。

说起“QWERTY”按键布局，可谓无人不知，众多电脑用户打从学习DOS开始就使用这种键盘，熟练的用户每分钟可输入上百汉字，甚至连现在的智能手机都广泛使用这种键盘。由于从一开始接触电脑就使用这种布局的键盘，因此许多人自然而然地认为“QWERTY”布局是经过缜密研究最高效最合理的键位布局方式，不过事实恰好相反，“QWERTY”布局诞生的初衷现在看来非常具有“幽默感”。


“QWERTY”按键布局的打字机

最初打字机的键盘是完全按照字母顺序排列的，而打字机是一种机械结构的机器，因此如果打字时速度过快，某些键的组合非常容易出现“卡键”问题（打字机的杠杆结构决定了当两个位置接近的铅字同时被按下时就会卡死），对于打字员和打字机制造商来说卡键是令人抓狂的故障。前面介绍过的克里斯托夫先生以超乎常人的“大智慧”发明了“QWERTY”键盘布局——他将最常用的几个字母安置在相反方向，以此最大程度地限制打字员的击键速度，从而避免卡键。

可能是考虑到这个设计过于违反常理，克里斯托夫虽然在1868年就为“QWERTY”键盘申请了专利，却直到1873年才推出了第一台采用这种布局的商用打字机。不过显然当时的打字员和厂商已被“卡键”问题折磨得无法忍耐，“QWERTY”键盘获得了空前的成功，逐渐成为键盘布局方面的事实标准并延续至今。

低效的“QWERTY”布局除了降低卡键故障的几率外，还催生了现代盲打技术和分工明确的打字指法。1888年在美国举行了首次公开的全国打字比赛，一个名叫马加林的法院速记员按照明确的指法分工进行盲打，速度远胜旁人，而错误仅有万分之三，使在场人都惊讶不已。据记载，当时马加林得到的奖金是500美元，从这以后很多人开始效仿这种打字方法，盲打技术在专业打字领域大行其道，在美国也开始出现了专门培养打字员的学校。

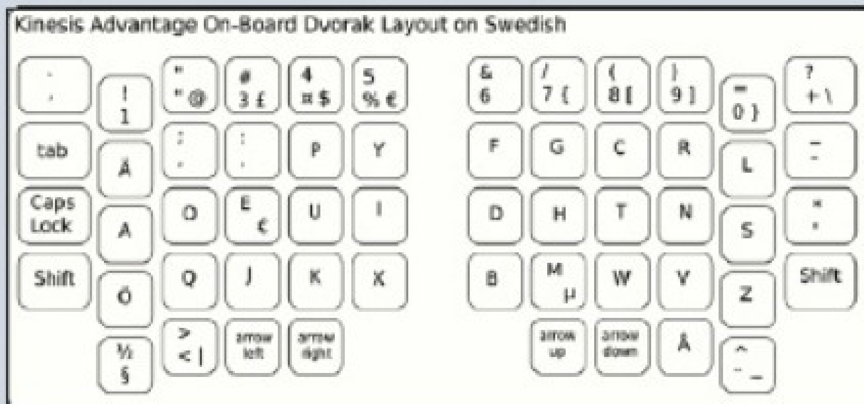
键盘布局斗争"失败史"

"QWERTY"键盘一统江湖之后，群众逐渐认识到其效率低下的丑恶面目，比如一般情况下人们惯用右手，但使用QWERTY键盘却使左手负担了57%的工作量；两个小拇指及左无名指都是相对笨拙且力弱的手指，却因为A/S/L/P等按键的别扭位置而频频使用它们；许多使用率仅占整个打字工作的30%左右的字母被放在了键盘的中央区域，为了打一个单词，人们经常需要上下往复移动手指（当时还没有现在这种十指分工明确的打字指法，大部分人都是"一指禅"或"二指禅"）。

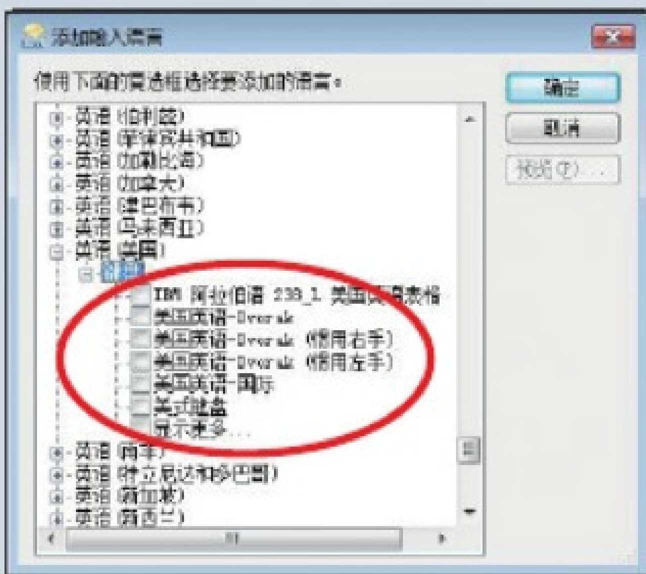


"Dvorak式"键盘

默默忍受了60多年后，在1934年一个叫德沃拉克（Dvorak）的华盛顿人发明了一种新的键盘布局，使左右手能交替敲击键盘可缩短一半的训练周期，平均打字速度也提高了约1/3。"Dvorak式"键盘布局原则是尽量让左右手交替来击打键盘，避免单手连击；将越排击键平均移动距离尽量缩短；将最常用到的字母排列在最方便的位置上。不过由于"QWERTY"布局和对应的指法已经被用户所熟悉，这种键盘布局至今也未能推广开来。



"Dvorak式"键盘布局图解



Windows Vista中保留了对"Dvorak式"键盘的支持

其实Windows XP和Vista均支持"Dvorak键盘"，鼠标右键点击"语言栏"，选择"设置"，单击"添加"按钮，在列表中找到"英语（美国）"，打开后就可看到"美国英语-Dvorak"等项目。虽然我们可以在此将输入设置改为"Dvorak键盘"，但由于很难找到真正的"Dvorak键盘"，因此使用起来并不见得能有多方便。

德沃拉克之后，又有一位莫尔特先生（Lillian Malt）设计了比"Dvorak键盘"更合理、高效的"Malt键盘"。莫尔特改变了原本交错的字键行列，使"后退键"及其他原本远离键盘中心的键更容易被按到，同时提高了拇指的使用频率，但"Malt键盘"并没有得到用户的认可，连Windows中都没有保留对它的支持。

谈技术——了解键盘的种类

键盘有多种分类方法，依据按键布局来分有"QWERTY""Dvorak""Malt"等，依据按键数量来分有83、93、96、101、102、104和107键等，由于种种原因，目前键盘领域的事实标准是"QWERTY"布局的101或104键键盘，其中104键键盘是目前最常见的，在101键键盘的基础上增加了三个Windows快捷键（2个Win键+1个鼠标右键菜单键）。

如果按照键盘的造型设计来划分，可分为标准键盘和人体工程学键盘两类。人体工程学键盘是在标准键盘上将指法规定的左手键区和右手键区这两大板块左右分开，并形成一定角度，使操作者不必有意识的夹紧双臂，保持一种比较自然的形态。这种设计的键盘被微软命名为自然键盘（Natural Keyboard），对于习惯盲打的用户可有效减少左右手键区的误击率，如字母"G"和"H"。后来人体工程学键盘的定义更加宽泛，诸如只具备加大常用键如空格键和回车键面积，或在键盘的下部增加护手托板等设计的键盘也可称为"人体工程学设计"。笔者认为这种键盘仍属于标准键盘范畴，只有微软的自然键盘那样的产品才是严格意义上的"人体工程学键盘"。不过"人体工程学键盘"由于键位位置变化，并不适于游戏玩家，因此本文介绍的重点仍是标准键盘。



83键键盘是笔记本电脑键盘的雏形



104键键盘是现在的键盘布局标准

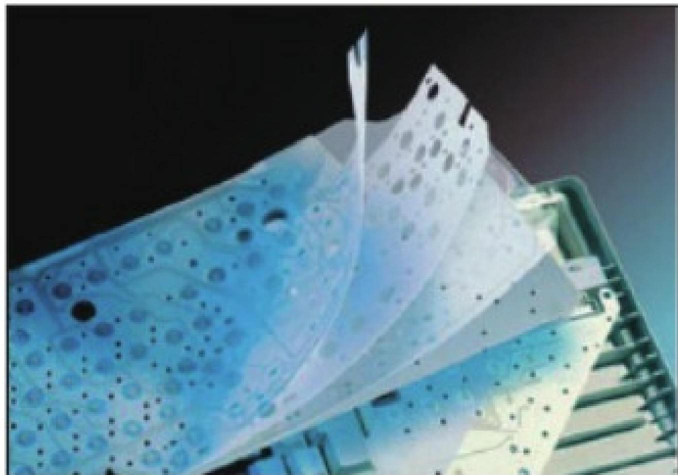
其实各键盘厂商对于键盘早有一个"Switch（开关或轴）分类法"，这个分类方法是以键盘内部的开关设计原理作为分类基准，可较清晰地区别各种键盘的性能，但因为这些开关都属于键盘的内部结构，所以对于一般用户来说比较陌生。在前文介绍品牌的时候，我们已经提到了键盘的两个类型：静电电容键盘和机械键盘，这是按照键盘的按键设计原理来划分的。根据这种划分原则，键盘实际上可分为四大类：薄膜式、静电电容式、导电橡胶式和机械式键盘。

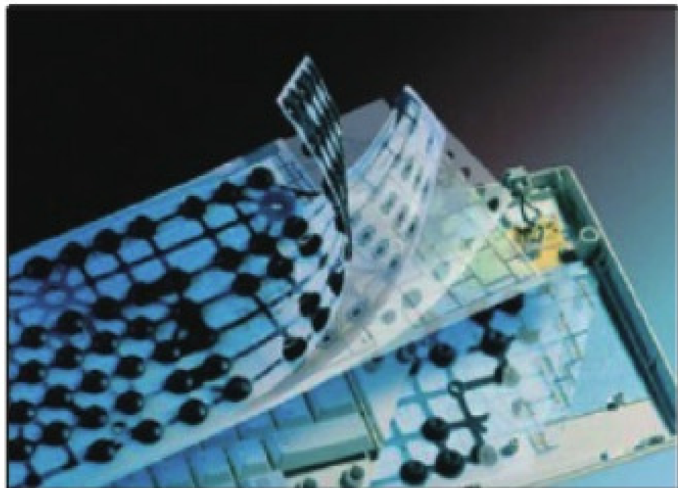


微软自然键盘是真正的人体工程学设计

1.薄膜键盘


生产线上的工人在检查键盘的薄膜




薄膜设计非常轻薄

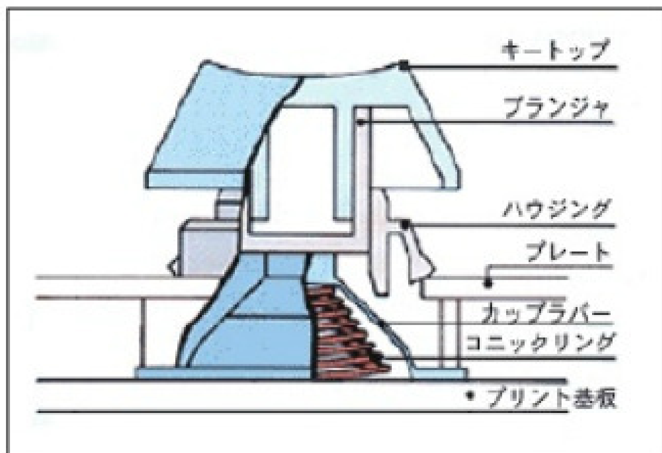
薄膜键盘是目前最常见的，覆盖了从十几元的入门级产品到上千元的高端型号，可以说现在的键盘市场就是薄膜键盘的天下。薄膜键盘的结构很简单，除键盘外壳和键帽之外，通常由一层采用硅胶制造的按压模块（过去由橡胶制造，因此也称“Rubber”），三片带有印刷电路的塑料薄膜和一块很小的电路板。薄膜式键盘的原理也很简单，三片薄膜中，上方一片为正极电路，下方一片为负极电路，而中间则是不导电的塑料片。当手指按下按压模块时，上下方薄膜就会接触通电。薄膜键盘的手感主要依靠按压模块的硅胶强度来决定，因此容易实现各种不同类型的击键感觉。

薄膜键盘的辨别方法非常简单，无论其键帽结构如何复杂，只要键帽下铺有这样的三层薄膜，就是薄膜键盘。曾经有一些厂商利用用户对键盘技术的陌生推出一种所谓的“机械键盘”，将按键设计为类似机械键盘的样子误导消费者。除个别品牌之外，目前几乎所有的键盘品牌都以薄膜键盘为主，即便是机械键盘的掌门人Cherry也在入门级产品中采用薄膜结构。薄膜键盘的代表品牌包括大家熟悉的微软、罗技、明基、双飞燕、雷柏等。

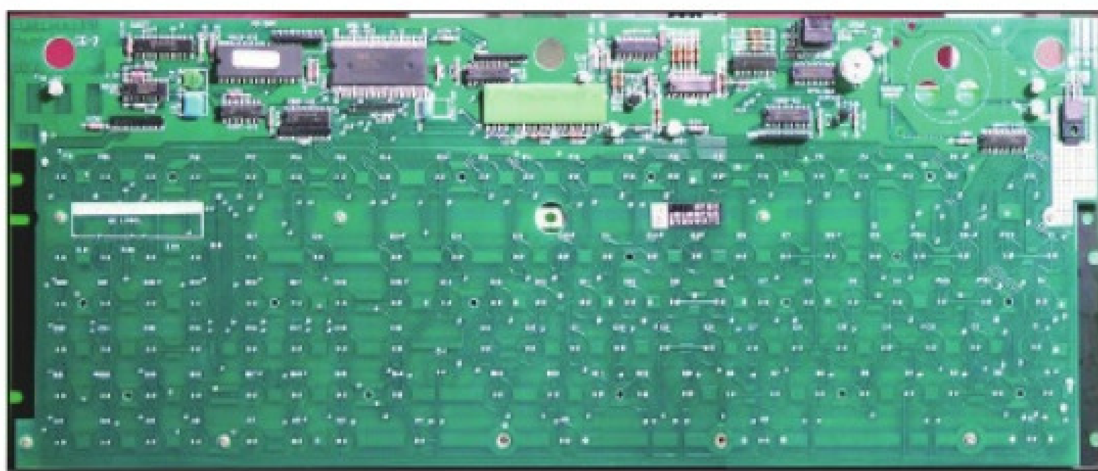
2.静电电容键盘

静电电容键盘在四种键盘类型中可算是技术含量最高的，这种键盘的最底层为一整块印刷电路板，在开关对应的地方摆放一个弹簧和圆型的橡胶盖，通过感应开关中的静电容量来判断信号，其中的工作原理比较复杂。键盘在工作时会不断扫描键盘上的电路矩阵，当有按键下压时，则以串行的方式发送该键位置的“接通扫描码”给主机，当按键松开时则发送该键“断开扫描码”。

从结构来看，静电电容式内部结构既包含了薄膜键盘中薄膜结构，也有机械键盘中的弹簧结构，但是开合方式与前两者完全不同，可以做到全键位无冲突，单键寿命高达3000万次，静电电容键盘采用无接点设计，因此击键力度可轻至30g，对于使用者来说手感轻柔舒适。

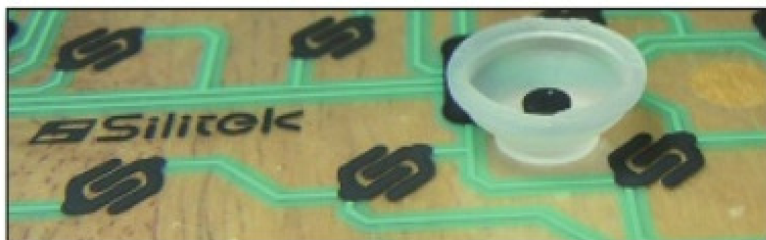


静电电容键盘的按键开关


静电电容键盘的电路板

静电电容键盘的技术专利掌握在少数厂家手中，但由于市场原因，目前只剩日本Topre旗下的RealForce系列产品，以前的Keytronic、BTC等品牌已从市场中消失。

3.导电橡胶式键盘



键帽按下时导电橡胶呈碗状


键帽升起后导电橡胶呈倒扣的碗状


游戏手柄大部分采用导电橡胶式设计

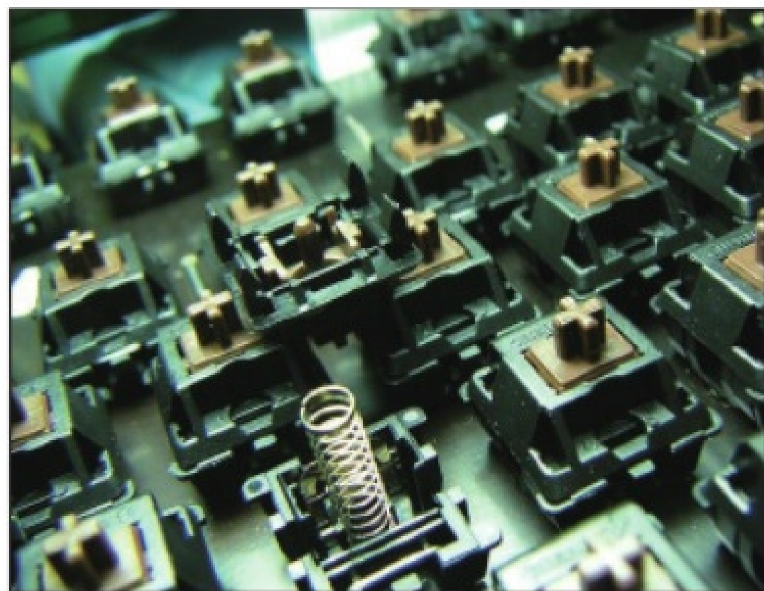
导电橡胶式键盘的内部拥有一片特殊的薄膜，薄膜上对应按键的位置同时具有正负极电路，不过正负极电路之间是断开的。工作时通过安置在正负极电路之上的导电橡胶帽来实现电路接通或断开的操作。导电橡胶帽底部含有石墨，当橡胶帽受力被按下时，薄膜上的正负极电路就会被橡胶帽底部的石墨接通。

导电橡胶式键盘现在比较罕见了，由于其构造乍看起来跟无触点静电电容键盘有些相似，也因此常被人误认是静电电容键盘。虽然这种电脑键盘很罕见，但日常生活中我们却经常能接触到类似产品，比如电视机遥控器、游戏机手柄等都是采用导电橡胶式设计。目前仍然在产的导电橡胶式键盘以BTC（台湾英群）为主。

4.机械键盘

机械键盘最大的特点是每个按键都拥有有一个完全独立的开关（或称“轴”），所有按键开关被统一安装在电路板上，为了增加稳固性，部分产品还在开关与电路板之间加装了铁板，因此许多机械键盘的重量都要明显高于薄膜键盘。机械键盘的开关结构非常复杂，简单来说其中包含了卡榫、触点、弹簧和开关电路。

机械键盘最大的优点是耐用，每个开关的按压寿命一般都在2000万次以上，部分产品（如Cherry黑轴）甚至可以达到5000万次以上（薄膜键盘的击键寿命往往是所有按键寿命的总和），理论上一个好的机械键盘足够用户使用一辈


机械键盘的“轴”

子。另外由于每个按键拥有独立开关，因此当按键损坏时用户可以单独更换开关，维修简便。

机械键盘的缺点是成本高昂，技术门槛高，且产品体积较大，难以制造目前流行的超薄键盘，因此民用产品中机械键盘非常少。但由于其高可靠性和耐用性，在军事、医疗、金融、教育等专业领域得到广泛认同。机械键盘的开关制造难度颇高，目前大部分机械键盘品牌都采用由德国Cherry或台湾省ALPS生产的开关。比较常见的机械键盘品牌包括Cherry、Filco、丹麦赛锐（SteelSeries）、PLUM、实达等。另外还有部分厂家推出一种针对游戏玩家的混合型键盘，在W、A、S、D等常用键位采用机械开关，其他键位采用薄膜式设计，不失为一种性价比较高的方式。


Cherry MX白轴


Cherry MX青轴


Cherry MX茶轴


Cherry MX黑轴

辨优劣——键盘的制造材料与工艺


ABS工程塑料键帽的“打油”现象

1.ABS工程塑料

常见的键盘制造材料主要是ABS工程塑料（丙烯腈-丁二烯-苯乙烯共聚物，Acrylonitrile-Butadiene-Styrene），目前市面上90%以上的键盘都采用这种材料。ABS工程塑料的优点是成本低、易于加工成各种造型且色彩丰富。不过其缺点也十分明显，白色的ABS工程塑料会在使用中渐渐变色发黄，也容易被染色。ABS工程塑料的硬度不高，用它制造的键帽触感较好，但使用时间稍长，表面就会因摩擦而变得光溜溜，这种“打了油”一样的现象被用户戏称为“和尚头”，很不好看。另外耐磨性不好也容易导致键帽上的字迹脱落，质量差的则会导致常用按键表面出现凹坑。

2.PBT塑料

PBT塑料（聚对苯二甲酸丁二醇酯，Polybutylene Terephthalates）是目前最坚韧的工程热塑材料之一，号称“塑料中的花岗岩”，它是半结晶材料，有非常好的化学稳定性、机械强度、电绝缘特性和热稳定性，因此在各种应用环境下都有很好的稳定性。由于其硬度远远高于ABS工程塑料，耐磨性非常好，故尔用它制造的键帽即使长期使用也不会出现“打油”现象，键帽上的字迹也不会磨损。PBT塑料的缺点是材料成本太高，且用于制造键帽时只有白色材料可形成良好的激光蚀刻字迹，限制了最终产品的色彩选择（目前采用PBT塑料的键盘多为白色）。



Cherry G80-3000白色款采用PBT塑料制造

3.POM塑料

POM塑料（聚甲醛）是一种坚韧而有弹性的材料，即使在低温下仍有很好的抗蠕变特性、几何稳定性和抗冲击特性，这种材料具有很低的摩擦系数和很好的几何稳定性，在工业生产中被用于制造齿轮和轴承。因此POM塑料也是制造键盘（尤其是键帽）的好材料，表面不易被磨损，长期使用也不会有“和尚头”出现，甚至部分高端薄膜键盘还采用POM制造键帽下的“轴”，以提供更顺滑的击键手感。不过POM塑料的材料成本比PBT更高，因此只在个别品牌的高端产品中使用。


Cherry G80-3000黑色款采用POM塑料制造

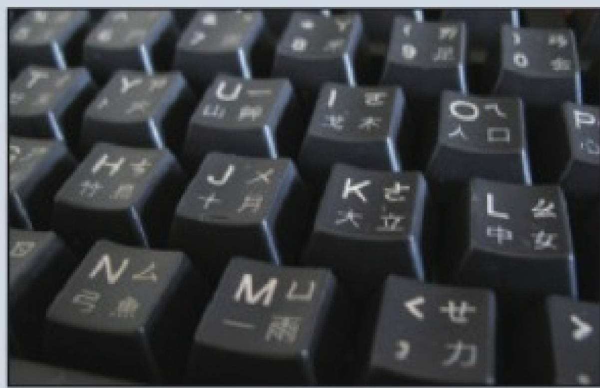
各具特色的字迹加工工艺

键帽表面的字迹加工工艺与其制造材料密不可分，因此根据材料的不同，形成了几种各具特色的字迹加工工艺，总结起来常见的包括以下几种：

1.油墨印刷法

油墨印刷又被称为“丝网印刷”，其原理是将油墨加在一张布满细孔的网布上，油墨就通过细孔印到键帽上，不印字的地方就用负片来遮住。这种印刷方法是最常用的，优点是成本低，颜色种类多，可以使用各种不同

的字体，成品非常美观。不过缺点也是致命的，油墨印字的耐磨性差，往往用不了几个月就被磨光了。



油墨印刷法常用于廉价的入门级产品，这种产品同时采用硬度较低的ABS工程塑料，因此使用几个月之后不仅键帽字迹模糊不清，按键也会变成“光头和尚”，甚至个别按键会因为频繁与手指摩擦而产生凹坑。

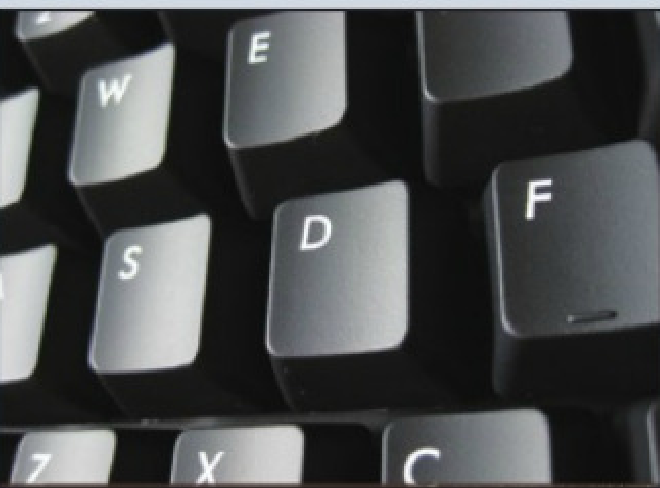
2.UV覆膜法

为了解决油墨印刷耐久性差的问题，制造商引入了外包装领域常用的UV覆膜工艺，在采用油墨印刷技术的键帽上再印上一层UV涂料。UV涂料又称紫外线固化涂料，由于涂料里面含有光聚合引发剂，在紫外线的照射下会发生交联聚合反应，瞬间固化成膜，因此不仅增加了键帽字迹的耐磨性，而且还有很高的光泽度，看起来非常美观。

一般UV覆膜印字的寿命可以达到普通油墨印字的两到三倍，其外观特征非常明显，键帽字迹的表面覆盖一层类似胶水的透明薄膜。这种工艺通常用于ABS工程塑料制造的键盘，由于成本较油墨印刷略高，因此在百元以内的中低端产品中比较常见。

另外Filco有一种形式上类似的“超硬涂层”技术，在整个键帽表面覆盖一层高硬度特殊涂层，可大大提高键帽的整体耐久性。其外观特征很明显，键帽表面较光滑（不同于“打油”现象，没有那么亮），手指触摸后会留下清晰的指纹（可用软布擦去）。





Filco的“超硬涂层”技术

3.激光蚀刻法

顾名思义，这种方式就是在键帽上用激光烧灼出文字的痕迹。其优点是印刷牢固、制造成本低，但缺点是字体较呆板，且无法实现彩色字迹。激光蚀刻技术的特征非常明显，从色彩上来说，灼烧出来的字迹在白色键帽上是灰黑色的，并不是纯黑，而在黑色键帽上的字有些偏黄。同时，键帽字迹摸起来会有明显的凹凸感也是激光蚀刻技术的一大特点。



激光蚀刻是很常见的工艺

其缺点是字迹颜色单一，长期使用蚀刻的凹坑中易积攒污渍，导致字迹变色，若用于ABS工程塑料制造的键帽上还会随使用时间增长而磨损。激光蚀刻法多出现在100元左右或更贵的中高档产品中，部分采用PBT材料的高端产品会采用这种方法，不过由于改良的激光填料法的出现，激光蚀刻法正在逐步被替代。

4.激光填料法



激光填料法就是在激光烧灼完后，再使用油墨印刷一遍，油墨会渗入刚才烧灼出的痕迹里，这样一来就不会被轻易地磨掉了。这种技术不仅弥补了激光印刷字体不好和不能印刷彩色字符的缺陷，而且有激光的刻痕作基础，其牢固性要远远高于单纯的油墨印刷。激光填料法是目前中高端键盘普遍采用的字迹加工工艺，其外观特征是具有激光蚀刻法明显的凹凸感，但字迹却为比较纯正的白色或黑色（也有其他颜色，比较少见）。

5.二次成型法

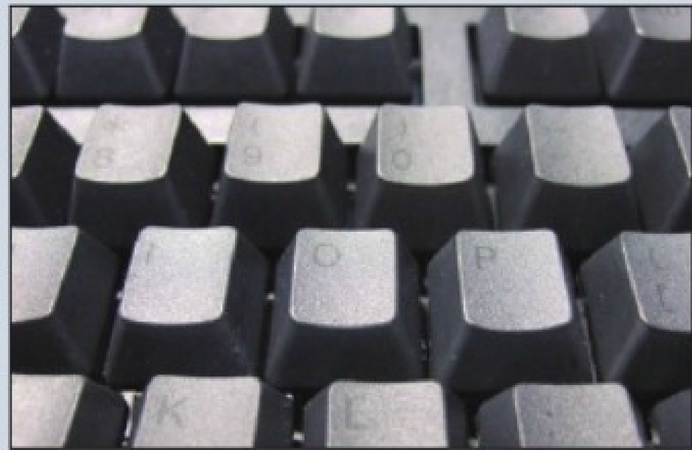


二次成型法也被称为“双色铸造技术”，是一种极其特殊的加工工艺，由于不惧磨损、成本高昂、工艺复杂而受到键盘收藏爱好者的追捧。这种技术将键帽制造与字迹加工工艺融为一体，其原理很简单，采用两种不同颜色的材料铸造键帽，比如用白色材料铸造键帽主体，同时将黑色材料嵌入其中形成字迹。

二次成型法的优点是字迹色彩多样，不会因为磨损而褪色或消失，甚至可以说除非将整个键帽磨掉，否则字迹永远清晰如初。但其缺点也非常明显，首先是双色铸造对加工工艺和模具的要求非常高，其次这种特殊的工艺限制了键帽材料的选择，只能使用耐磨性较差的ABS工程塑料制造，使用时间稍长难免出现“打油”现象。由于成本高昂，采用二次成型法的键盘产品非常少，比较常见的是Cherry的部分高端型号。

6.含浸印刷法

含浸印刷法也被称为热升华印刷技术，通过热升华方式将固态树脂类油墨融入键帽表面形成字符，光泽度



较高，字符有立体感，牢固性极高，由于成本与产量问题，使用这类技术的键盘非常罕见，也是键盘爱好者的收藏目标之一。

选产品——物尽其用是关键

笔者认为选购键盘应以物尽其用为原则，不要盲目追逐高端产品，也不能过分压低预算，毕竟键盘是每天都会与我们直接接触的产品，而且使用频率非常高，太便宜的键盘不仅影响使用感受，还会妨碍我们的身体健康。下面根据不同的用途，向大家介绍几款各具特色的产品，大家也可根据本文按图索骥，在市场中寻找适合自己的产品。

Cherry G80-3000黑轴机械键盘

参考价格：750元

适合人群：程序员、文字工作者、电子竞技玩家

推荐理由：手感一流、超长使用寿命



这款键盘是Cherry公司的经典产品，采用标准按键布局，造型稳重大方，键程较长，回弹迅速。G80-3000黑色版采用POM材质的键帽不仅耐磨，击键手感也非常顺滑，熟悉后可明显提高输入速度；白色版则采用坚固耐久的PBT塑料制造，历久如新。这款产品采用独特的Cherry MX黑轴，每个微动开关的寿命高达5000万次，非常适合长期从事大量输入工作的程序员和文字工作者。

雷蛇黑蝮狼蛛薄膜键盘

参考价格：580元

适合人群：中高端用户和电子竞技玩家

推荐理由：数字化按键、背光设计、完全可编程键位设计、宏编程功能



黑蝮狼蛛是完全针对高级游戏玩家专门设计的，它最大特色是沿用了狼蛛键盘的设计思路，所有按键均数字化，响应速度达到1ms，支持全键位的高级自定义，包括宏编程功能，允许玩家将各种复杂的按键控制指定在一个简单的按键上触发，极大地提高了激烈对抗中的效率和成功率。黑蝮狼蛛所有按键均可设置背光或不发光，按键表面均采用了橡胶深层，防滑防汗，触感一流。

RealForce 101静电电容键盘

参考价格：1680元

适合人群：追求柔和手感的高端用户、及需要同时多键操作的用户

推荐理由：手感柔顺、静音、手指压力分区设计、全键位无冲突



RealForce 101静电电容键盘系列键盘输入手感柔和顺畅，击键噪音细不可闻，全键位无冲突设计，同样适合游戏玩家。键盘采用手指压力分区设计，根据手指在不同区域活动时的力量将按键压力设置为35、45、55g三种不同级别，最大程度保护用户的手指与手腕。键帽采用含浸方式处理，触感光滑、色泽鲜艳、对比强烈且经久而丝毫不褪色。

PLUM MX-104M黑轴机械键盘

参考价格：399元

适合人群：中高端用户

推荐理由：Cherry MX黑轴、人体工程学设计



PLUM MX-104M黑轴机械键盘是市场中为数不多的采用Cherry MX黑轴，价格却在400元以内的键盘。这款产品采用标准键位布局，键面为波浪型阶梯式设计，输入手感舒适顺畅。键帽采用ABS工程塑料制造，表面字迹为激光填料法处理，不易磨损褪色。

三星酷讯DT35薄膜键盘

参考价格：85元

适合人群：主流用户和游戏玩家

推荐理由：高性价比、不错的手感



三星酷讯（QSENN）DT35薄膜键盘是百元内不可多得一款全能型产品，做工用料中规中矩，标准的104键布局设计，手感可与部分中高端薄膜键盘媲美，无不良键位冲突，适用于大部分对抗激烈的竞技游戏，附带的腕托也有助于改善使用感受，适合主流用户和玩家选择。



数码来风



■北京 王君太

市场前瞻

导读： SLC价格高，MLC寿命短，固态硬盘（SSD）在忽悠谁？


东芝最新发布的高容量SSD硬盘



威刚32GB的“平民级”SSD硬盘

固态硬盘（SSD）的容量上限再次被突破，日前东芝发布了号称世界第一款512GB的SSD，随之发布的还有64GB、128GB、256GB等容量。它们都采用了低成本的MLC存储芯片（相比SLC而言），同时具备1.8和2.5英寸两种规格。由于只是刚发布，离正式量产尚有几个月的时间，因此无法得知其售价，然而更平民化的SSD产品，似乎已经来到我们身边。例如国际内存厂商威刚，已于近日将其SSD产品打入中国零售市场，现在推出的是一块32GB的2.5英寸SATA 2硬盘，同样采用MLC芯片，官方数据显示产品读/写速度分别为150MB/s和100MB/s。而就其新品上市的价格来看，799元似乎也已落入平民的选择视野（虽然这个价格足以购买750GB或1TB的传统硬盘了）。

众所周知，SSD硬盘性能相比传统机械式磁盘，具有速度快、抗震性强、噪声低、温度低、重量轻、省电等多种优势。如果说台式机对此还可勉强视而不见的话，对于笔记本而言，这些优点则几乎个个难以抗拒！诸如50g的重量减轻、30分钟的使用时间延长等，都是足够诱人的因素。

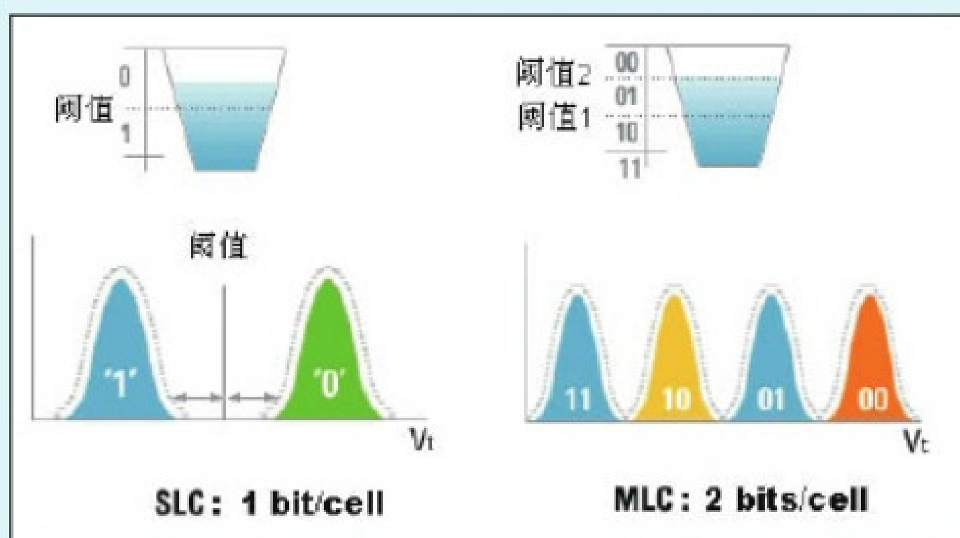
然而不得不说，如果你目前就盯上了SSD，一定要先擦亮自己的双眼。原因在于SSD硬盘目前有MLC和SLC两种芯片，如果你选择MLC，将不得不随时关注自己数据的安全；如果选择SLC，你将付出更多的人民币。

目前推到市场上的绝大部分SSD产品均采用MLC芯片。就性能而言，SLC芯片稳定，可反复擦写10万次，而MLC有限的1万次擦写次数注定成为消费者最担心的理由，同时SLC芯片读写速度、稳定程度也较MLC胜出一筹。采用MLC的唯一理由是，由于构造上的不同，同面积的前提下，MLC能承载的容量大大高于SLC，因此其成本将大大优于后者！

如果说32GB的MLC SSD卖到799元，还可能勉强被接受，但如果换成SLC芯片，估计将大大超出绝大多数消费者的承受度，这也是厂商大部分选择MLC进入市场的原因。不过如果你已决定选择MLC，那么你真的要每天为自己的数据安全性提心吊胆么？尽管通过控制芯片、缓存读取机制的设计，可有效降低存储芯片的写入次数，但是如果只是1万次，给笔者的感觉，就好像是在一块已查出问题的传统磁盘上工作，无法不觉得自己是坐在数据的炸弹上……

穷究下来，一项尚未成熟的技术，为何却会变成最终产品，早早推到消费者眼前？笔者深觉这是SSD背后隐藏的重新洗牌潜能。由于SSD建构在Flash芯片技术上，因此最早推出该产品的大部分为非传统硬盘厂商，而是以前专注于内存、闪存产品的厂家。SSD给他们提供了一个完全可能扭转当前硬盘市场的可能性契机。传统硬盘厂商在此情势之下，不得不被逼应战，但若依以往的开发经验，这样的产品还应在实验室里待着，静候SSD相关成本的继续下降。但在这样的一种特殊情形下，双方终于迫不及待地将产品推上最终市场。

虽然目前已经有厂商在研究更好的技术，例如希捷就在研究MLC和SLC结合的“混血”SSD硬盘，使用比较昂贵但可靠的SLC用作系统文件、系统缓存等部分，而价低且“不太可靠”的MLC则用于保存用户数据。但在当下的情况下，作为消费者，最好还是先要学会如何避免被忽悠……



SLC与MLC在一同存储单元上的存储量差别较大

市场速递

Nokia N97

作为Nokia的当家旗舰产品，N系列的配置从不吝啬。新贵N97拥有一块3.5英寸、分辨率640×360（16：9宽屏规）、1600万色的TFT触摸显示屏，具有500万像素卡尔蔡斯摄像镜头（号称有DVD级别画质的摄像功能），配备S60第5版操作系统，最多支持48GB内存（32GB内置，16GB可通过MicroSD扩展），同时机身还配置了一块侧滑式QWERTY标准键盘，配合触摸屏会有更快操作体验……除了这些看得见的“硬”条件之外，N97还支持3.6Mbps的HSDPA数据网络、802.11 b/g的WLAN连接、蓝牙2.0无线传输以及标配USB 2.0接口。另外，AGPS导航、以及音频播放及FM调频接收，可能也会吸引更多有这方面偏好的用户。据悉N97将于2009年第一季度上市销售，预计售价为550欧元（约合人民币4730元）。



HTC Touch HD

更大屏幕的HTC智能手机HTC Touch HD已于近日发布。这款手机拥有一块3.8英寸、800×480、65万色的TFT显示屏，相比于以往智能手机，这块屏幕已可用“超大”来形容，但还可赞叹的是其品质，无论是分辨率、色彩表现还是可视角度，它都在一定程度上超越了iPhone。Touch HD使用Windows Mobile 6.1 Pro系统，使用高通MSM 7201A 528MHz的CPU，具备512MB随机存储空间和288MB运行内存，其数据传输支持EDGE、HSDPA、Wifi、UMTS，并拥有500万像素的摄像头。目前该手机已于香港上市，价格港币6980元（约合人民币6150元）。



ICY DOCK SATA硬盘转USB基座

最新上市的一款SATA转USB的硬盘基座，也许它是目前第一款采用基座设计的硬盘转换器。这款产品同时兼容2.5英寸与3.5英寸SATA I/II硬盘，前者只需USB供电，而后者需要外接电源。与一般的转接盒不一样，这款产品可支持热插拔，只要将你的“裸露”SATA硬盘像手机一样立着“插”进底座，就可在支持USB接口的任何一台电脑上使用。同时这款产品的底座与外接盒可分离，因此平时也可方便的外出携带。现在这款产品已可在国内网上购物平台购买，价格约在400元左右。



建兴（LiteOn）Skyla数字相框

数字相框用于展示数码相片，已经在一些家庭中占一席之地，不过，纸质的相片怎么办呢？这款来自建兴电子的产品除了一般的照片展示功能之外，还在右下角设计了一个“Scan（扫描）”键，你可将纸质相片从最下方的扫描槽中插入，再按下扫描键。很快，产品就会将照片扫描并存储到机器内部，你立刻就可在屏幕上看到该照片。当然通过机器上附带的USB接口，也可很方便地将扫描为电子形式的照片拷贝出来。另外，这款产品可播放视频和音乐。目前产品在美国已上市，售价220美元（约合人民币1500元）。



奇思异想



Landport绒毛耳机

在寒冷的冬天，一些特制的数码产品可以给你带来许多舒适。例如USB保暖手套、绒鞋、加湿器……不过你有没有想过耳机也可做到同样有爱？这款Landport公司生产的绒毛耳机，最合适你在寒冬中戴着出门（或者在南方无暖气的家中使用），不仅无需多戴耳罩，而且还可随时用它倾听你MP3中的美妙音乐。它有多种颜色可选，喜欢搭配衣服又爱别致的MM，不妨来看看是否合适你。



Gizeco笔形鼠标

你看这是一支笔还是别的什么？其实它是一只光电鼠标。与一般鼠标的使用不一样，你不能整个手掌“趴”上鼠标，而只能像拿笔一样轻轻握着它。而与普通鼠标一样，它也同时具备左键、右键和滚轮。这样的设计可能特别适合于使用手写/绘的用户，毕竟根据我们的体验，拿笔写字比用一般鼠标“画”字控制力要好得多。总之，它有点像一个绘图板的替代品，可是它确实又是货真价实的鼠标……P

飞升三界华丽变身，你准备好了么？——仙魔佛三界简介



《诛仙》的玄幻世界中，无时无刻不充满了各种刺激、惊险的挑战和竞争。玩家们为了达到修真巅峰乐此不疲的进行着修炼。这次《诛仙》大规模更新后，随着仙魔佛三界大门的开启，无数想要超脱凡人、登临修真之巅的玩家们更是迫切迈出了“涅槃飞升”的第一步。随着玩家不断的探索，一个更加新奇、刺激、充满惊喜与趣味的世界即将展现在我们的面前。

飞升三界，华丽变身

想要栖身三界，首先要将人物进行飞升。当飞升且到达90级以后将自动接到任务，选择加入仙魔佛三大势力之一。超然空灵的仙界，诡异炙热的魔域，神圣庄严的佛国，三个迥异的世界中无数美景都在等待着你的到来。欣赏云封雾锁的山间奇境、博览奇异世界的光怪陆离，仙魔佛三界到底哪里才是你最终的归宿？





六根清净立地成佛

淡泊名利，看破红尘的你将栖身“佛国”。温和的晨曦似金箔般洒下，一座巨大的金色佛像沐浴其中安静的矗立着，静谧平和的气息充满了佛国的清晨。但是安宁的佛国也并非清净的养生之地，无数飞升者将通过考验进入这里，他们将在“佛国”中继续佛法的修炼，这里的每一个角落都将充满忙碌的身影。

羽化登仙成仙得道

选择成仙，你便可以进入到玄幻缥缈的“仙界”之中。藏身于云彩和雾霭之后的宏伟神殿神圣庄严，白发白鬓的仙界尊者手拿拂尘盘膝悬于半空，还有驾驭青牛四处游荡的古怪神仙阻挡着修真者的道路。

仙界中无数高耸入云的神殿坐落在多块悬空的浮岛之上，一朵朵如棉絮一般的白云飘荡在神殿的飞檐之间。云蒸霞蔚中阵阵仙风吹拂，极目远眺，神殿后无数漂浮的仙岛上，巧夺天工的仙塔矗立其上。晨曦映照在翠绿的琉璃瓦上，若隐若现闪烁着耀眼的光芒。

无数粉嫩的桃花在夜空映衬下熠熠生辉，一阵清风吹过，扫起漫天缤纷。云雾缭绕中亭台楼阁精致典雅，古木苍松郁郁葱葱。人世间最巍峨的雄山也仅仅穿过厚重的云层，在仙境脚下露出小小的一角。

六道不仁绝情入魔

而入魔的飞升者们则将进入到“魔域”之中。这个被炙热的火红天空笼罩着的诡异之地，有生存于熔岩之中的火龙不时腾空而起，有一身佛家信徒装扮的白髯老者默默站立在炙热的广场之中。它有别于仙、佛两界，充满着诡异神秘的绚丽色彩。这里有面目狰狞的怪物，它们贪食人类的灵魂，在炙热的魔界之火的深处游荡。到处是巍峨耸立的建筑物与恐怖阴森的树枝怪影，充满着阴霾与鬼魅的气息，在感叹之余又不免有些紧张，似乎下一个危险就在你不经意的转身一刻……

全新主线任务，体验精彩的三界传说

在仙佛魔三界中，每一个角落都拥有着它的故事。仙魔佛全新主线任务，延续《诛仙》原著故事命脉，带你探听到古老的传说，同时还能领略天劫即将来临之前三界恩怨纠葛的过去和未来。

全新历险旅程，探寻奇珍异兽

全新的世界中，不但有着全新的地图场景，更生存着各种你从未见识过的全新怪物。这些姿态各异、实力雄厚的新怪物都将成为你修真道路上的挑战。

驱动着三盏诡异的绿色灯笼，“魔之守护”徘徊在“混沌”之地。华丽的服饰让人眼花缭乱，飘荡的大氅下，除了被无数古怪咒文包裹着的手臂和脸庞之外，竟只有浓浓不散的黑色戾气。神秘的他到底在守护着什么？

几支悬浮于空中的蓝色宝剑就是怪物“灵剑恶”的形态。这古老的宝剑经历无数岁月幻化而成的灵，充满了冰冷的杀气。剑身的形态使它独树一帜，静谧的蓝色更让它充满了致命的诱惑力。

枭，意指勇猛凶恶，猖狂放肆之人。古今中外，无论是历史还是小说中都有着许许多多让人印象深刻的枭雄人物。而《诛仙》游戏中的“冥枭”则盔甲包身、外表彪悍，代表着此怪乃是鬼府中最凶猛、猖狂之徒。

清冷的月光下，一位白发苍苍的老者骑着白牛漫步在草地上。但如果你因此而放松了戒心可是会死得很惨哟，因为这位“青犊道君”并没有他外表看起来那么和善，胯下的白牛更是勇猛善战，十分强悍，实力不容小觑。

在仙魔佛三界中，还有许多原住怪物藏身在每一个修真者必经的道路之上，在你升仙、入魔或成佛之后，成为你精修仙法的试炼对手，助你更快登临修真巅峰。

专属技能，独显尊贵

加入任何一个阵营中都会获得额外的造化技能，并将通过造化声望来学习、升级三大势力专属的造化技能。然而三大势力的专属技能更是各不相同，每一种都会带你我全新的体验。群攻、辅助、嗜血，终有一个适合于你。

由于字数有限，文中所提及的内容只是仙魔佛庞大系统中的冰山一角。想要亲身体验《诛仙》仙魔佛三界的更多刺激剧情就赶快进入飞升者的行列，登临修真之巅吧。

如果您对于完美时空的游戏产品《诛仙》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《诛仙》信箱是：zhuxianpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

奇迹世界基本公式举例简述及实际应用

一个游戏的绚丽，用精致的三维画面来表现；一个游戏的内涵，用引人入胜的故事背景来体现；一个游戏的细腻，用丰富多变的音乐音效来衬托；一个游戏的平衡，用简洁明了的计算公式来谱写。如果说画面表现、故事背景、音乐音效是一个游戏的外观感受，那么计算公式就是一个游戏的灵魂核心。

继奇迹（MU）之后，奇迹世界（Soul of the Ultimate Nation）的华丽细致画面再次震撼网游界。而奇迹世界的计算公式更是继承了奇迹MU计算公式的精简与平衡。一个好游戏必然有一系列的各自独立而又互相关联的计算公式。

网络游戏是一种娱乐方式，每个人都有自己的玩法。有的人想轻轻松松而简简单单，有的人想权霸一方甚至纵横天下，有的人却只是纯粹路过……了解一个游戏的计算公式，对游戏本身不多不少都会有所帮助，由于奇迹世界的公式繁多，在此仅以几例小解，以抛砖引玉。

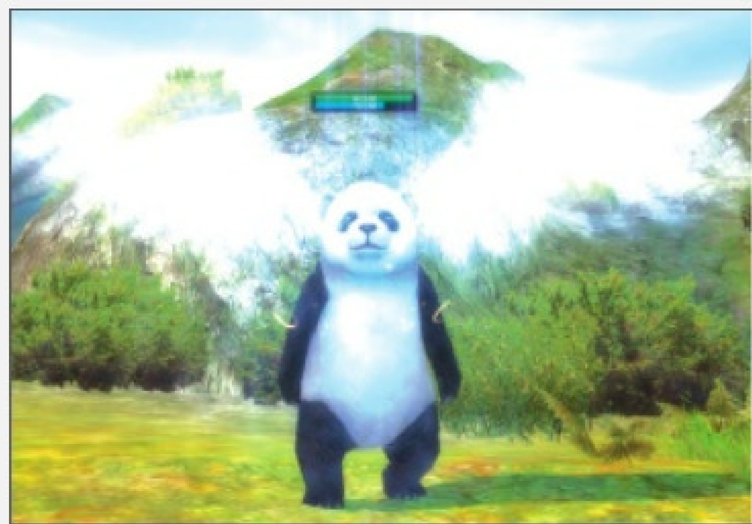
伤害差别率（A）：

A=[(80 + 目标等级×6 – 目标物理防御力总和) / (750 + 目标等级×2) + 0.7 + (攻击者等级 – 目标等级)×0.03]（例外处理：0.1＜A＜1）

这是官方早期公布的公式，如无意外，目前版本仍然适用。初看可能觉得这个公式很复杂，不过我们可以把它分解一下，逐一解析。首先，伤害差别率的应用是伤害计算，即按伤害公式计算出来的伤害需要乘上A这个伤害差别率才是实际的伤害。换个角度说，是在某个等级下，防御值能减少多少百分比的伤害（100%－A）。

先看公式最后部分：（攻击者等级－目标等级）×0.03。这是平时我们说的“等级压制”的根源。当攻击与被攻击双方等级一样的时候，等级差为0，没有等级压制。而当等级差非0的时候，伤害差别率产生变化，直接导致实际伤害变化。当等级差>0时，伤害提升，反之伤害降低。简单说就是当你等级比目标等级高1级的时候，将比同级时打出多3%的伤害，超过100%则按100%计算；而当你等级比目标等级低1级的时候，将比同级时打出少3%的伤害，低于10%则按10%计算。公式中例外处理的情况实质上表明的是，防御再怎么低，吸收的伤害只会是0%，而不会是负数，也说明防御再怎么高，吸收的伤害最高是90%。

另一侧面反映了一个实际游戏问题：当防御值达到一定水平后，再继续提升也没有任何减少伤害效果。不过考虑到游戏中破防技能的负面状态（比如自然系的岩石风暴、龙舞系的破甲、战士的巨斧击破姿态、怪物的破防），防御值很有必要比临界值更高。而根据公式也可推算出，当防御低到一定程度的时候，防御不起任何作用，还有就是越接近临界防御值，防御值的作用就越大，也就是性价比越高，大家可以计算出当前等级的临界防御，再根据自身防御值来决定需不需要强化或是购入更高防御的装备。







1级3%的伤害差别，10级才30%的伤害差别，也许会觉得影响不是很大，但这是一个双向的问题。比如A和B的伤害都能达到1000，防御XXX，假设该等级下防御能吸收80%的伤害，如果双方等级相同，能造成的伤害是1000×（1－80%）＝200，如果A比B高一级，那么A打B的伤害是1000×（1－80%＋3%）＝230，而B打A的伤害是1000×（1－80%－3%）＝170，那么两者的伤害差距就大大拉开了。如果等级相差10级的话，A打B的伤害是1000×（1－80%＋30%）＝500，而B打A的伤害是1000×（1－80%－30%）＝100，说明一下（1－80%－30%）＝－10%，公式中的例外处理规定这个值最小是10%，低于10%则按10%计算。那么500和100的伤害差距显得非常巨大。由此可见，原本一级3%的伤害差，在双向计算，还有在高攻伤害和高防装备情况下，会变得很严重，也就是平时我们说的等级压制很恐怖。然而这还不止，等级差还会造成技能状态效果几率的变化，同时大大影响着PVP或是PVE的战果，有关公式将在下文详述。

回头来看伤害差别率公式：

A=[(80 + 目标等级×6 – 目标物理防御力总和) / (750 + 目标等级×2) + 0.7 + (攻击者等级 – 目标等级)×0.03]（例外处理：0.1＜A＜1）

上面说了(攻击者等级 – 目标等级)*0.03这部分是有关“等级压制”的，再看看前大部分，其中0.7是固定值，与其前面部分组成指定目标等级下的（100%－防御减少伤害百分比）。可以计算出1级时候，当防御达到临界值537的时候，承受最小伤害（10%）。根据公式可得，随着等级提升，防御临界值也会随之提升，比如当角色等级到100级的时候，防御临界值为1250。需要说明的是，物理防御和魔法抵抗需要分别对应计算。

除了利用公式来计算临界防御值之外，还可以根据角色等级和当前防御值来计算出承受伤害的百分比，直接将攻击者等级、目标等级和目标防御代入公式计算即可。

额外说明的是，此公式不适用于无视防御的固定伤害，比如自然系的缠绕术伤害、剧毒藤蔓的中毒伤害、岩石风暴的流血伤害、狂暴系的割裂流血伤害、龙舞系的突袭燃烧伤害、战斗系的燃烧弹燃烧伤害等。

上面只简单讲述了和防御、等级和伤害的关系，致命一击的相关计算，还有太多的公式没有提及，只作抛砖引玉之用，希望大家能举一反三。重申一次，理解好游戏中的相关公式，对实际游戏有一定帮助的。当然实际情况仍需实际计算。

2D国风巨献 09年值得你投入的国产大作
——《诸侯OL》专家测试评测报告



金酷游戏的又一款2D大作《诸侯OL》2008年11月31日专家测试隆重开启，作为业内的一员，笔者也有幸参加了《诸侯OL》的专家测试，提前体验到充满中国风，首款中国魔幻历史网游！下面我会将这段时间在《诸侯OL》的所见所闻公布给大家，让大家与我一起感受这款即将上市的游戏的魅力！

画面：★★★★★

顶级的画面，这一点几乎得到了所有参与测试玩家的公认。《诸侯OL》以精美的画面为所有人划开历史的长河，让玩家回到了遥远的历史之中，来感受古代战场，战争的无穷魅力。当然《诸侯OL》也有着静谧的田园，潺潺的流水，小桥人家，古道西风……这一幅幅场景，一个个画面，带来的是一场视觉上的盛宴。

毫不客气的说，《诸侯OL》以2D的画面实现了3D的场景效果。在游戏里面，你看的画面不再像以往一样是静止不动的。在草原上，你能看到蝴蝶的飞舞；在小桥边，你能看到河流的潺潺流动；在大漠里，你可以看到大风扬起的风沙。

《诸侯OL》让玩家们不再只面对永远不动的场景，完美的动态效果带来了永不疲劳的视觉享受。

操作：★★★★☆

相对于3D游戏的操作繁琐，《诸侯OL》依然保持了简单、爽快的操作方式，玩家完全可以通过鼠标解决一切问题，当然适当地使用一些快捷键会让你玩得更爽，更加的高端。



怪物相对于玩家来说是比较弱的，大家可以通过群杀怪来升级，这样的速度一点也不亚于做任务。基本所有的职业都会在初期拥有一个群杀技能，所以拖火车是《诸侯OL》里面常用的打怪方式。

在《诸侯OL》还有与新《魔界》的小秘书类似的内挂系统，不过由于是处于内部测试阶段，所以内挂系统并没有开放。但是，相信有新《魔界》小秘书的经验，《诸侯OL》的内挂系统一定会更好。

职业：★★★★

专家测试开放的职业有三种：战士、猎人、术士。相对于其他游戏而言，三个职业略显淡薄，但是就职业平衡而言，《诸侯OL》确实做的比较完美。同时当玩家升到55级之后，还可以进行转职，每个职业都有2个转职方向，也就是说后期《诸侯OL》会有6个职业。

技能：★★★★★

为什么要把技能与职业分开说呢？那是因为《诸侯OL》的技能实在太帅了。无论是单体技能还是群体技能，无论是攻击技能还是增益技能，华丽的技能特效都会让玩家们在第一时间感受到《诸侯OL》的宏大。

而且经过我的精心观察发现，在《诸侯OL》里，技能的画面效果居然可以随着技能等级的提升而出现变化。以猎人的辉煌箭雨而言，初期只能显示3根箭，技能等级提升以后，射出去的箭也会变多。如此华丽的特效，真是怎么看，怎么震撼，怎么好玩。

任务：★★★★

由于是在专家测试期间，所以任务并不是那么的多，但是主线任务以及日常任务已经开放了不少，期待更多的支线任务出现！任务的情节非常贴近中国的古代历史，比起一些毫无内涵的游戏任务而言，《诸侯OL》的任务情节可以说是史诗级的。

装备：★★★★★

《诸侯OL》的装备系统非常复杂。

首先从品质上分为白色、蓝色、金色、紫色，装备品质可通过升品石来升，而升品石有分为一等二等，还分多个不同种类；

其次，装备还有各种不同的前缀，比如陈旧的、优秀的、精良的等等，不同前缀的装备基本属性是不同的；

再次，穿齐同一名字的装备会有套装效果；

再次，玩家可以通过血印符提升装备基本属性

再次，玩家可以通过六玄石系统来提升盔甲的外属性，六玄石对武器无效；

再次，玩家可以通过升星系统来提升武器和盔甲的灵魂属性。

够复杂吧，想要完好《诸侯OL》没有进行一定的深入研究是不行的。

副本以及活动：★★★★☆

专家测试副本一共开放3个，相对而言比较少，但是目前只是专家测试而已，相信随着游戏完成度和开放度的提高，副本肯定会多得打不完。

《诸侯OL》的活动在专家测试时虽然不多，但是已经非常有意思了。无论是随机进入的命运间，还是在专家测试期间偶尔开放了的怪物攻城，无一不是非常有创意的活动。相信这样有意思的活动，也会越来越多的。

专家测试总体印象：★★★★☆

总体而言，《诸侯OL》将是2009年非常值得期待的一款2D游戏。就目前的游戏完成度来看，也许离大家盛赞的2D终结者还有一定的距离，但是可以肯定地说，《诸侯OL》是目前国内一款顶级的2D游戏大作。我们相信，随着游戏完成度以及开放度的提高，《诸侯OL》必然会带来更多的新意，更多的乐趣，作为2D游戏的爱好者，大家一定不要错过这款2009年的大作哦。

逃离单身，攻略梦幻情人节

怎么，玩了那么久的《梦幻西游》，居然真的还是单身？朋友，你真的是快要创造奇迹了，要知道，梦幻是出了名的MM多，不久前结束的梦幻宝贝评选活动中，光是提交真人照片参赛的MM就超过了20万！

好吧，也许是少年不识情滋味空愁怅，也许是爱在心中口难开，又也许是没有遇到那个命中注定的人，不过不管什么理由，都不应该再错过2月14日的机会了，情人节可是和生日并列为女生心中最重要的日子。为了那段纯真的梦幻情缘，无论是正准备夺取芳心的寂寞单身汉还是意有所属的神仙眷侣，都少不得好好地计划一番了，攻略梦幻情人节，下边这些你都准备好了吗？


骨精灵人物宝贝：阿／美妞．，梦幻西游18万真实美女其一

有缘千里聊天始

相信一个过来人的经验吧，天上掉下个林妹妹那样的事情纯属胡扯，永远不要指望某一天突然有个女生莫名其妙地就跑到面前对你说：“我们结婚吧”。看看世界聊天频道里来来回回发征婚信息的都是那几个人就知道了，有缘千里来相会的前提条件是自己创造机会，上到《转角遇到爱》里的穷小子富商女，下到《恶作剧之吻》里的机灵男与呆呆女，爱情从聊天开始，绝对没错的。

在游戏里找女生聊天的机会真的很多，入了帮派的朋友们最简单了，做任务做活动，天天低头不见抬头见的可不都是MM么，再说了，梦幻本身就是个很强调团队的游戏，平时练级捉鬼，组的5人野队里出现MM的机率绝对大于90%，都和她们说话了吗，都给她们讲笑话了吗，都把她们拉好友名单里了吗？别被她们冷傲的表相欺骗，小学中学大学，调皮的是男生，可课间叽叽喳喳的全是女生，没有不喜欢说话的MM，顶多只是懒得打字罢了，你要做的就是让她们觉得为了开心一点，撒懒大可不必。


那么多人，还愁找不到MM聊天？

有了好的开端，剩下的就是耐克和阿迪的那两句广告词，“Just Do It”“Nothing is impossible”，上吧，没什么不可能的。

守护骑士：GG的宿命

骑白马的不一定是王子，他可能是唐僧；带翅膀的也不一定是天使，那可能是“鸟人”。遇到王子和天使是MM们的梦想，注意，只是梦想而已，生活中，她们更需要的是一个时时刻刻都在身边的守护骑士，所以胆大、心细、脸皮厚才是男生追求女生的三大致胜法宝。

做个合格的守护骑士其实很简单，咱们没有北京奥运百米赛场上博尔特“真男人不冲刺”也能拿冠军的实力，但要发扬一下坚忍不拔的马拉松精神还是没问题的。上线的时间不需要很长，只要她在线的大部分时间你都在就够了；要做的事情也不是很多，只要她需要帮助的时候你第一个站出来就好了。

多数情况下，两方认识的时候等级装备相差得已经不在同一个位面上了，总玩不到一起，这个时候，最好的办法是想办法劝她练小号！梦幻正在推行可以欠费300点试玩的“保证好玩计划”让GG们可以找到很多很多借口，可供参考的有“你的杂货太多了，扔了又可惜，练个小号摆摊吧，反正免费”“练个69的极品小号周末参加活动，很容易拿奖品的”“真怀念当新人的日子啊，还记得那时……陪我练个小号吧，新号75小时呢，不用白不用”……

只要借口得当，天性善良的MM们一般都不会拒绝，但能不能一起渡过这段时间就得看自己的本事了。试玩75小时，每天三小时就是25天，要达成借口里的目标比较困难，但要让一粒感情种子发芽却是绰绰有余。



陪MM做任务是守护骑士应尽的义务

家的诱惑：不止是个窝

情人节是绝佳的表白时机，再不开口下一个好日子可就得等半年后的七月初七鹊桥会了。表白方式参考冷门电视剧或者言情小说，热门的容易被识破显得太没创意。表白结束，如果对方没有用“呸”“滚”之类的言语来回绝你，就可以开始趁热打铁地提出那个建议了：“要不我们先结婚吧，紫气东来的房子我都买好了，就等这一天。”

诱惑当然不止是有个窝这么简单，梦幻里的家对女孩子们有着更多更深层的意义。房屋里漂亮家具的摆放、屋外庭院的装扮点缀，爱美的女生没有不中招的，即使有人说不，那也是因为她们信心不足，鼓励支持相信的话就看着办吧，记住了，你要做的最多也就是跑市场买家具，其他的一概别插手，打扰MM的雅兴，罪莫大焉。

结婚后的另外一桩好处就是生养宝宝，亲情的力量让再强大的召唤兽都比不过求来的一对儿女，对GG们如此，对MM们更是如此。所以，求婚的理由也可以改为：“我想养个宝宝了，咱们结婚吧。”有时候比房子还管用。

热热闹闹的八台大轿迎亲送亲是流程，亲朋好友也要事先联系好，别认为聊天频道的刷屏祝福是虚荣，那叫人之常情，其他玩家就算被打扰也不会有什么怨念的。

嘿嘿，梦幻情人节，脱离单身，其实也不难嘛，试了你就知道。P

新年礼品大评比——《天龙八部》新春大礼联欢会



新年来到，《天龙八部》特地推出了新坐骑、新服饰、新烟花与大家一起欢度新春佳节。对于这些新年惊喜，天龙世界里的知名人士们可是有话要说。这不，由武林盟主于九莲组织举办，九大门派掌门、大理世子段誉、姑苏慕容家等著名武林人士参与的“天龙新春联欢会”正在古城洛阳如火如荼上演。就让我等充当观众，一起来欣赏天龙给大家送上的新年大礼吧。

天龙新春联欢会第一环节：“田忌赛马”

参赛坐骑：天龙全新推出的年兽、旋转木马、两大养眼坐骑

大赛评委：武林盟主于九莲、武林八大门派掌门、丐帮帮主乔峰、以及燕子坞副本机关设计者

参赛坐骑之年兽

年兽，一种外形像龙、像独角兽、像麒麟、又什么都不像的凶猛怪兽。在民间许多关于年兽的传说里，都无一例外地将年兽描述成一到过年就不请自来，跑到别人家里混吃混喝还食人的“痞子”怪兽；直到鞭炮声响起，受到惊吓的年兽才不得不夹起尾巴，隐匿到某个不知名的深山去也。

而后数百年的天龙世界里，随着江湖上能人四起、好手辈出，曾经辉煌无比的年兽连藏匿的资格也没有了。高手们索性闯入深山之中，搜寻到年兽并施展武林绝学将其降服，最终驯服出一代猛兽级坐骑——年兽。

天龙武林中人骑上年兽行走江湖，不仅能体会到日行千里的快感，更是一种身份的象征：与兽同行的胆色将为自己赚来眼球无数。此外，据说年兽还有一种独特的气质，能给驾驭它的主人带来不怒自威的霸气，不愧为天龙新春一大极品坐骑。

参赛坐骑之旋转木马

传说中甜蜜爱情的象征之一：只要两个真心相爱的人同时坐在旋转木马上,木马就会载着他们到一个完美的天堂,他们的爱情就会天长地久。虽然传说未经证实，但旋转木马给人们尤其是儿童们带来的快乐是不言而喻的；孩提时代游乐园里的旋转木马，也成为许多成年人脑海中难以抹去的经典回忆。

如今，随着新春的来临，这种记忆真真切切地来到了《天龙八部》世界里。两匹外形无比可爱、体型无比迷人的木马，脚踏着连在一块儿的旋转平台，正等待着天龙玩家们成为自己的主人。最令人拍案称奇的是，天龙里的旋转木马不再只是无奈地原地转圈，而是可以载着情侣们前行，以猎豹般的速度奔向那遥远的天长地久之地，堪称天龙里一大创意双人坐骑。

天龙新春联欢会第二环节：新年时装秀

参赛时装：月兔苍狼、春风余雪两大绚丽新时装

大赛评委：武林盟主于九莲、八大门派掌门、段誉（乔峰已被送往薛神医处疗伤，故由大理世子候补）、燕子坞机关设计者

参赛服装之月兔苍狼

当苍狼遇见月兔，会发生怎样的事情？兔兔被恶狼吃掉？别想得那么没创意！难道就不能浪漫一点，来一场“狼兔之恋”？且看天龙最新推出的极致浪漫爱情装——月兔苍狼，你就会明白世间事没有什么不可以。

“苍狼”男性时装，雄浑激荡，苍劲威猛，当他威风凛凛的站在你眼前的时刻，足以让对手们不寒而栗；“月兔”女性时装，温婉乖巧，伶俐可爱，所有穿上它的女孩宛若嫦娥般楚楚可人，相信再强大的对手也不忍心对如此可爱的小月兔下毒手。“苍狼”与“月兔”，一刚一柔，相辅相成，凸显出爱情恩爱、包容的一面。

参赛服装之春风余雪

春风余雪，是武林知名美人云飘飘姐妹博百家之长，穷数月之力，倾心制作出的一款具有传统中国风的新春套装。春风余雪大面积运用白、粉白、红，三种颜色层层晕染，衬托出古代才子佳人们典雅的气质。

男装以儒雅为主，花色内敛的开襟上衣加棕色长裤，配合轻便简洁的白色长靴，无形中透露出一股洒脱、内秀之气。这股儒雅之气与男性挺拔身材完美结合后，一个风度翩翩、文武双全的才子便赫然现身。女装则以温婉取胜，传统旗袍上衣与镶嵌有蕾丝花边的干练短裤相搭配，还有一双小家碧玉般柔情无限的丝袜，使得后现代时尚表露无疑，不愧为武林大美人的倾心之作。



天龙新春联欢会第三环节：巧夺天工烟花展

参演烟花：拜年祝福类灿烂烟花

大赛评委：由于本环节纯属娱乐休闲，故不安排专职评委，到场嘉宾均可发言

五花八门的拜年烟花

时值新春佳节之际，《天龙八部》除了推出新坐骑、新服饰外，理所当然地为大家准备了内容繁多、效果绚丽的拜年烟花。这些烟花绽放于天空后，会形成各式各样庆贺新年的图案：有传统的大红灯笼、有俏皮的白话拜年、有串串燃烧着的鞭炮、有别出心裁的条幅拜年、有欢欢喜喜闹元宵、还有充满“洋味”的英文拜年……一切绚丽的绽放都紧紧围绕一个主题——欢庆新年。新年大钟敲响之时，洛阳、大理、苏州、楼兰四大主城必定会烟花齐放，在这片片彩霞之下，天龙儿女们一起迎来牛气冲天的2009年。

3G发牌或成手机网游最大商机

娱乐，致胜的关键

“一个市场发展，需要一个培育的过程，3G可能会给用户带来新鲜感觉。但谈爆发的话，还是要靠用户喜欢的业务拉动。只有用户接受的比较好，丰富业务，才有好的发展。”

2008年的最后一天，国务院在常务会议上同意工业和信息化部按照程序，启动我国第三代移动通信牌照发放工作。会议指出，目前，电信企业改革重组工作基本完成，已具备发放第三代移动通信TD-SCDMA、WCDMA和CDMA2000牌照的条件。作为第三代移动通信(3G)国际标准，国家将继续支持TD-SCDMA（简称TD）的研发、产业化和应用推广。

“我们在全球角度，不是早的。既然晚了，能更好借鉴一些其他市场的经验，比如业务开发、网络部署、未来技术演进等方面，这才是我们3G的机会，因为中国市场足够大。”

早在2007年，台湾地区3G通讯市场已经迈入战国时代，包括华义国际（3086）、大宇信息（6111）、亚太在线等游戏业者都已加入战局，角逐3G在线游戏市场。由此可见，以3G手机为主要平台的数字内容娱乐平台，切入以无线通讯内容为主的数字内容市场，游戏是非常重要的营运项目。

3G带动游戏潮

“在网络游戏高度发展的今天，手机游戏也逐渐随着3G网络的脚步渐渐走近，开始向手机网络游戏拓展。”

华义指出，目前手机游戏规模不大，主要是手机游戏呈现的方式不能满足消费者，但是3G手机陆续推出后，将会带动手机游戏热潮。

手机网络游戏的优点就是随时随地的玩乐和沟通。在游戏中玩家之间通过合作打怪、对战、帮派、任务、在线即时聊天、宠物外型展示等方式进行图形化的互动交互。在游戏之外，用户在WAP社区里面可以沟通游戏心得，交易宠物和道具，还有自己的宠物展示空间、团队有独立的论坛；甚至用户在不能上网的情况下，也可以通过手机蓝牙与朋友进行有趣的沟通；随着和移动运营商的配合深入，还将加入短信和语音的即时沟通方式。

“这就好比电脑平台上的单机游戏进化到网络游戏，对于手机游戏而言，3G的到来意味着手机游戏市场将出现重大变革，我们也相信这样的变革绝对能带动手机网络游戏市场的大规模发展，而对于将来的市场我们非常看好。”

“精耕细作”现商机

“3G发牌后上网费会大大降低，意味着手机上网用户会倍增，使得掌上网络有机会整合和创造更丰富的娱乐内容给用户。”





空中网董事长兼CEO王雷雷表示，把TD做好、做完善，只是一个时间问题。

“中国有许多好的商业空间和机会存在。不必要再停留在过去比较粗糙的、低附加值的、劳动密集型的商业模式上，应该思考怎么利用人才、利用资金来开发出更多新的产品。”

正如6年前，中国互联网企业看到网络游戏是一个生意机会那样，3G之后的手机网游市场已经让业界人士摩拳擦掌。网易CEO丁磊认为，中国互联网有中国特定的模式和商业机会，这些机会必须要通过更多的人才去挖掘，去做精细化耕作。

在手机网游人才培养方面，汇众教育已经是目前国内规模最大的职业教育机构。“技能、经验、发展潜力，已经成了企业筛选人才的三大标准。”总裁李新科在接受腾讯《巅峰对话》高端访谈时也指出：对游戏这个产业来说，用人需求是在上升的，很多游戏公司又面临一个大量招聘，专业化人才才能满足市场需求。

“云培训”，实现产业共赢

“我们这一类企业最需要的就是人才，但老是有微软、Google之类在中国跟我们争夺人才。”

新年伊始，李新科的“云培训”理论成为业界人士津津乐道的话题，也让各大游戏公司的高层吃下了一颗定心丸。

业内人士认为，目前中国互联网企业的商机大于危机，虽然现金储备丰厚的本土企业获得了优势，但最大的威胁仍然体现在人才争夺战中。值3G发牌尘埃落定、人人谈危色变之时，汇众教育“云培训体系”的推出，正是基于对行业发展的深刻思索。

“建构式的教学模式，首创‘云世界’在线学习平台，强大的交互共享功能、游戏交际功能和教学辅助功能，实现充分激发学员的学习兴趣，实现学员专业技能、职业素质、求职作品的全面积累。”

多年来，游戏学院、动漫学院秉承了“多层立体教学模式，无缝连接职场生涯”的独特教育模式，把培训学员置于核心，通过实体支持、实践支持、技能学习等多层服务，达到培训与就业的零距离对接，不仅为中国游戏产业输送了大量新鲜血液，也成就了汇众教育——亚洲最大动漫游戏专业人才培养基地的行业地位。



一举成名天下知——御前科举攻略

想不想金榜题名，想不想体验一把古人跋山涉水去科举考试的艰辛历程？《梦想世界》里什么都能满足你！一起来参加“御前科举”，功名利禄，近在眼前。

什么是御前科举？

《梦想世界》四国文化日益兴盛，正是人才辈出之时。于是四国国王联合宣布每月举办“御前科举”活动，以选拔贤人能士。有才华的人可以一步步地走进殿试去参加国王的选拔，一举成名。

每个月第二周的下午14:00到16:10分是考试的时间，在这个阶段里玩家可以进行国王发布的科举考试，拿出你的机智与聪慧，一起来踏过千山万水去参加这次御前科举吧。

只要有知识与胆量，御前科举随时欢迎您的参与！只要您在《梦想世界》的等级≥30级即可来参与国王举行的御前科举。科举考试分为三个阶段：乡试—会试—殿试，获得资格的玩家可到明月镇（80,130）的“文科考试礼官”尚书生来参加御前科举。

怎么考试呢？流程是什么？

上面的简介大概你已经了解到了，御前科举是分为三个阶段的：乡试—会试—殿试。只有通过乡试的考验才能进入会试，而殿试是只有聪颖的玩家才可以进入的。乡试、会试的时间为14:00到15:30分，殿试的时间为15:40到16:10分。

乡试流程

在14:00到15:30分，达到要求的玩家们可以去文科考试礼官（明月镇80.130）进行乡试考试。每个玩家只有一次乡试的机会，所以请大家珍惜。一共有25道题，答错10道题以上即不能进行下一关测试。所以一定要认真的去答题噢！答完这25道题会获得一个物品的奖励噢，很羡慕吧。



会试流程

在14:00到15:30分，通过乡试的玩家可以进行下一关的考验——会试。会试要经过漫长的时间并挨个找到指定的考官去考试，一共20道题，必须找20位考官才可以帮助你完成会试。会试的成绩是根据您个人从会试开始到会试结束的总时间来评定的，如果您答错一道题，那么您的耗时将会增加25秒。殿试要从会试考试中回答优异的玩家中寻找。即会试中，回答错误最少、所用时间最少的玩家才可进入下一关的殿试。

殿试流程

通过会试你应该了解了殿试的规则，就是：完成会试所有考点并且耗时最短、答题最准确的前20位考生将获得通往殿试的资格。殿试由四国任意国王亲自主持考试。考试的时间为：15:40到16:10.在14:40分收到系统邮件的玩家们可前往指定的国王参加殿试。殿试跟会试一样，殿试是固定的考点进行考试，你在考试中会随机获得宝贵的物品。只要你有付出，那么回报肯定会很大的。如果你一马当先中了状元或探花，那么你们国家的国王以后会更加赏识你的。

活动的奖励如何？

这个活动的奖励是非常丰厚的，只要发挥你的机智才能就有机会一举成名。称谓的奖励是不可缺少的一部分，其次再就是丰富的物品与抵用金奖励。每答完一道题，无论对错均可获得大量的经验奖励，并且随着题数的往后经验也越多。每完成一个阶段的考试，都将获得优质奇香果一个。

另外，参加殿试的20位玩家在殿试结束之后可找自身国家的国王领取奖励，可以领取到大量的抵用金与称谓的奖励。具体奖励如下：

第一名：200万抵用金和御前科举金榜状元称谓，并可以将明月镇的科举考试NPC换成自己的形象。

第二名：150万抵用金和御前科举榜眼称谓的奖励；

第三名：100万抵用金和御前科举探花称谓；

第四名到第二十名：30万抵用金和御前科举进士称谓。

为了梦想中的称谓，一定要好好努力学习来回报梦想世界的御前科举活动噢。

如果我遇到了不会的问题怎么办？

遇到了不懂的问题，千万不要紧张与害怕，因为有特殊锦囊可以使用。锦囊共分为3种：智慧锦囊、邪恶锦囊、无字锦囊。各种锦囊有着不同的效果，锦囊只有在会试时可以使用，并且有使用次数的限定，其中无字锦囊在回答正确4道题后可获得一个。

智慧锦囊

使用该锦囊后，系统会自动排除一个正确答案。

邪恶锦囊

使用后系统会帮你答题，并且有50%的几率答错。

无字锦囊

使用后并挑战成功“无字使者”可算本题答对。

如果连续答对4道题会赠送1个无字锦囊（使用锦囊答对的题目不计算在内）。

后记：御前科举梦想世界里一个全新的益智类活动，动动你的脑筋就可以获得丰富的奖励。希望这个活动能给读者朋友带来无穷的乐趣。P

CIA游戏培训：六大优势 高薪就业
上海大学CIA09年春季研修班鸣锣开招

近日，上海大学CIA游戏动画培训上门咨询的人员络绎不绝，电话咨询也十分火爆，究其原因：上海大学CIA具有其他机构无法比拟的六大优势：

一、历史最悠久实力最雄厚

上海大学CIA是国内成立最早，就业人数最多，规模最大的游戏动画教育机构。 2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。



二、专家型的师资队伍

上海大学CIA为保证教学质量校区授课的教师全部由专家型师资团队授课。这些教师的优势在于：这批专家型师资队伍既有游戏开发项目实战工作经验，也具有极强的教学能力，可根据学员的实际情况因材施教，使其掌握最实用的知识和开发技能。

三、正规高校的学习环境和设施

上海大学是国家重点大学，有着雄厚的教育资源，优美的校园环境和高规格的设备可以全面保障学习效果。学校配备了全新高性能的教学专用机，保证一人一机，为我们的实例型教学开发提供了坚强的后盾。

四、500多家签约的游戏动漫企业

上海大学CIA与500多家游戏动漫企业建立签订了人才合作协议，同时也与国内上千家游戏公司保持着密切的合作关系，为游戏企业定向培养人才。



五、开设精品就业班，入学就等于就业

上海大学CIA每期所开设的班级均为高水平、高质量的精品就业班，全部采用小班授课、分组指导等教学方式，在学习过程中引入项目制教学模式，学生毕业即可安排工作。

六、就业率连续三年蝉联第一，学员个人综合素质最看中

上海大学CIA就业率连续三年蝉联全国第一！学院定期为学员开设就业指导讲座、参观游戏企业等活动，并设立学员实习就业基地，以学院就业部的就业保障体系，充分保障学员就业。

上海大学CIA始终坚持以就业为导向培养中高级游戏动漫人才，学生在计算机平面美术，三维游戏动画建模方面的功底扎实，能熟练使用计算机图形图像处理创作的大多数相关软件。毕业生在游戏动画领域、影视动画、建筑装潢、广告设计、多媒体制作等领域非常抢手。上大CIA的著名品牌和学生的高素质，受到众多家长和学生的青睐！



友情提示

应广大学生和家长的强烈需求，上海大学CIA将于09年春季开办上大CIA三维游戏影视动画第28期高级研修班。

据悉，目前招生已经启动，报名十分火爆，本次招生开设三维游戏影视动画和游戏程序设计两个专业，要求年满18周岁，对学习游戏开发和三维动画有浓厚兴趣。为保证教学质量，同时因住宿条件的限制，本期限招90名，额满截止。

详情登录：www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室。



头牌新闻

3G时代正式开始

——工业和信息化部发放3张3G牌照

■本刊记者 冰河

2009年1月7日，工业和信息化部为中国移动、中国电信和中国联通发放3张第三代移动通信（3G）牌照，此举被外界认为标志着我国电信系统正式开始进入3G时代。其中，中国移动被批准增加基于TD-SCDMA技术制式的3G牌照，中国电信增加基于CDMA2000技术制式的3G牌照，中国联通增加基于WCDMA技术制式的3G牌照。TD-SCDMA为我国拥有自主产权的3G技术标准，围绕TD-SCDMA标准的确定和实施国内外电信业界曾有激烈的讨论和较量。在3G牌照消息发布的同时，中国移动也于当日宣布正式推出全新3G品牌标识“G3”和3G专属的188号段，并率先提供相关3G服务。广东和上海两地作为试点省市已于近日放号，2009年6月28省3G网络建设完成后将在全国38个TD城市放号。



3G标志着新时代的来临？

3G牌照的发布之所以引起如此反响，除中国用户对于3G电信系统升级的渴望之外，3个标准的3G系统在中国同时得到应用，也是主要原因。由于以往中国电信系统采用的标准为GSM和CDMA系统，因此如何实现系统的平滑升级此前一直是业界讨论的焦点。而自主知识产权的TD标准的加入，又给其中增加了诸多变数。此次新3G牌照方案的出台，可以说是3方力量博弈的均衡。市场份额最大的中国移动拿到了TD标准，意味着国家还将主力扶持国产TD标准。而在国外业已得到广泛应用的WCDMA和CDMA2000标准在中国是否能借机发扬光大，则要看中国电信和重组后的中国联通如何表现。不景气的经济形势下，新3G系统的落实将会给整个行业带来升级换代的空间，但其中的机遇如何把握，能否出现2000年前后2G系统整体落实之后的腾飞，还需要时间和市场的进一步考验。对于这个问题，本刊将在未来保持重点关注，敬请期待。P



硬件店

AMD发布Dragon桌面平台，以900美元价格提供巅峰性能



2009年1月8日，AMD发布新一代高性能桌面级Dragon平台，包括AMD最高性能的Phenom II X4处理器、ATI RADEON HD 4800显卡和AMD 7系列芯片组，其平台（含4GB DDR2-1066内存）价格约900美元。Phenom II X4处理器具备智能真多核技术和AMD Cool'n'Quiet 3.0动态能源管理技术，拥有高达3GHz默认频率，且具备极大超频空间。据悉，包括HP、Dell和Alienware在内的PC制造厂商，均计划在2009年第一季度提供基于Dragon平台的桌面系统。参考价格：Phenom II X4 940黑盒版处理器（3.0GHz）275美元，Phenom II X4 920（2.8GHz）235美元。此外，AMD超轻薄笔记本平台也于同期上市，该平台开发代号为“Yukon”采用了全新的AMD Athlon Neo处理器、ATI RadeonX1250集成显卡，整机厚度不足1英寸，配备LED背光显示屏和近乎全尺寸的键盘，可外接蓝光光驱。

华硕推出升级版22×刻录机



近日，华硕推出了Super全能王DRW-22B1ST，这款SATA接口的产品拥有22× DVD-R/+R及12× DVD+R DL刻录速度、更低的工作噪声、全面的兼容性及“量身定制”刻录策略功能，还增添了节能数量精确统计程序及“一键复制”便捷功能，而包装盒的环保设计也便于用户回收利用。华硕新开发的“AFFMIII空气流场导正技术”，可让光驱更静音并实现更稳定的运转。**市场参考价：259元**。

联想发布Idea系列最新产品

2009年1月5日，联想集团向全球发布Idea消费产品品牌最新的个人电脑产品。新产品进一步追求更薄、更有品味的设计，并结合人脸识别技术、高清等最新技术。新品包括4款IdeaPad笔记本电脑产品：最轻、最薄的16英寸产品IdeaPad Y650，以及采用与Y650一致的家族设计的IdeaPad Y550、Y450，还包括了业界最薄的一体式台式电脑——IdeaCentre A600。随着互联网应用的爆炸性增长，联想集团还将继续强化此类上网专用笔记本产品。联想集团高级副总裁刘军表示，未来还将继续在保证强大性能以及丰富功能的前提下，推出更加体现极致设计的产品。



索尼首款22倍速光雕机上市

继先后推出18倍速、20倍速两代光雕刻录机之后，日前，索尼宣布推出新一代22倍速的光雕刻录机DRU-865S。作为索尼首款22倍速光雕刻录机，速度的升级使DRU-865S完成一张DVD刻录只需约4分半钟。同时DRU-865S还采用传输速度较快的SATA接口，使刻录的效率得到进一步提高。另外，索尼独有的4S+技术——智能刻（Smart Write）、高能读（Super Read）、静音（Silence）、稳定（Stable）和智能激光调控技术的应用，也为其高速读取与刻录提供了较好的精准性和稳定性。





软件圈

2008中国软件发展高峰论坛在沭阳召开

2008年12月27日，中国软件行业协会和江苏省沭阳县人民政府主办，华军软件园承办的中国软件发展高峰论坛在沭阳召开。大会的主题是“和谐创新 开放共赢”，华军软件园和CSDN分别发布“2008十大软件新闻”和“2008十大产业新闻”，作为对2008软件业的回顾和总结。腾讯、金山、迅雷、Discuz获得最佳品牌奖；暴风影音、瑞星、同花顺股票、飞信、快车等20款软件获得优秀软件奖。

会议公布软件产业在面临诸多不利影响的情况下却保持了高速增长，从2008年1月到11月，全行业收入的增长达到了30.8%。同时，由于受到金融危机影响，许多产业为降低成本，实现信息化管理，这就为软件产业带来了一定商机，由此对2009软件行业发展趋势进行了探讨。



下午举行的圆桌会议中，暴风影音CEO冯鑫、风行CEO罗江春、265创始人蔡文胜、康盛创想CEO戴志康、酷狗科技总裁谢振宇、51.com CEO庞升东、豪杰超级解霸创始人梁肇新和中国站长站的图王同台研讨。由于2008年9月腾讯推出了QQ影音播放器，企图吞食暴风影音的市场，冯鑫、庞升东均表示目前QQ是最大的竞争对手，“少活20年也要打败QQ”。

暴风转码2009发布

2009年1月8日，视频服务平台暴风影音发布旗下第一款视频格式转换软件——暴风转码。这是继2008年11月暴风影音全面升级在线视频服务后，暴风为用户提供的又一个以视频播放为核心的系列服务。由于采用了暴风影音的“MEE”媒体专家引擎作为解码核心，暴风转码2009承袭了暴风影音强大的兼容性和稳定性，对转码文件格式的支持也达到了与暴风影音相同的万能，能把超过456种视频格式转换为用户需要的特定格式。同时，暴风转码2009特别为手持设备的用户设定了按设备进行转换并导入的功能。

首届中国软件创新大赛揭晓，云端软件平台获一等奖

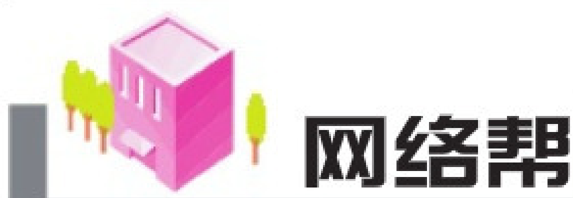
2009年1月5日，由中国互联网协会主办，北京金山软件科技有限公司承办的首届中国优秀软件创新大赛评选在北京中华世纪坛揭晓。成都郎虹科技的云端软件平台让用户可以像听歌一样使用各种软件，省却安装的繁琐，并可方便备份软件设置，以独特创意获一等奖，并获得500万元的项目投资；李大海的硬盘分区及数据恢复软件DiskGenius和江苏无锡网博士软件工作室的网络信息搜集整理软件网博士分获二、三等奖，并各获得100万元和50万元的项目投资；亦歌在线音乐播放获得最佳用户体验奖。



左起：杨少锋（云端软件）、李大海（DiskGenius）、唐建（网博士）

微软宣布Windows新品面市

2009年1月7日，微软公司首席执行官史蒂夫·鲍尔默在2009年国际消费电子展（CES）上所作的主旨演讲时宣布，微软下一代操作系统Windows 7进入公众测试阶段，同时面向个人通信服务与应用的Windows Live正式版本也已发布。MSDN、TechBeta 和 TechNet 用户从即日起就可下载微软的下一代个人计算机操作系统Windows 7的测试版本。消费者如有意试用，从1月9日起将可以从微软公司官方网站www.Microsoft.com/windows7下载。另外，微软还宣布在全球正式推出与Windows Live产品相关的一系列免费沟通和分享应用。此外，鲍尔默还宣布了与戴尔和Facebook公司在最新一年的合作，预计这两项合作将进一步加强微软在品牌机和互联网上的竞争实力。



网络帮

2008数字影像年度盛典在京召开

由中国电子视像行业协会主办，以“科学决策，理性消费”为主题的“2008数字影像年度盛典”于2009年1月8日下午在北京世纪金源大饭店隆重举行。工业和信息化部副巡视员白为民局长等相关领导出席此次盛典并发表重要讲话。本次盛典旨在对2008年的数字摄像机、数字相机市场进行盘点，公布中国最权威、最具影响力的“第四届中国数字摄像机全能大赛”与“第三届中国数字相机全能大赛”的获奖名单，向推出这些杰出产品的厂商颁发奖项以示肯定，同时，为广大消费者购买产品提供参考依据。本届大赛所有参评产品均经过中国电子视像行业协会研发的“数字影像产品性能测试平台”——Xmark的测试。Xmark是目前国内自主研发的唯一一款适用于各类数字影像产品的性能测试软件，填补了长期以来我国在这一领域中的空白。Xmark的出现有助于帮助消费者最大限度地做到理性消费，对规范整个数字影像产品市场都具有十分积极的意义。



晶合快评

IT卖场是刀斧手的大本营

■晶合实验室 Artec

话说近来与IT卖场相关的负面消息越来越多，基本上都是“强行拉客”“宰人”“奸商”“坑蒙拐骗”一类的内容。说老实话，这些事情多年以来一直存在。我曾屡屡听闻IT卖场管理者们高举“决不姑息”的旗帜，快速、有效地将那些面目可憎的奸商们从市场中清理出去，不过每当我踏入中关村的IT卖场，总是一次又一次感受到这种“全方位一站式宰你”的销售方式。

虽然我对卖场骗术了解不少，但我也一度好奇，他们是如何在人流如织的卖场中寻找猎物的？后来我发现，这些人拥有异常敏锐的第六感，只要你的目光在任何一个商标、广告、门头、灯箱、产品包装上停留1秒，他们就会在最短的时间内将你包围，胆大的还会直接上来拉扯你的胳膊，“大哥，上楼去看吧，楼上便宜。”

在这个紧要关头，如果你不能坚决地推开那些快要贴上来的面孔，甩开几条纠缠在一起的胳膊——嗯，如果你经常玩《生化危机》系列，也许还想练一练怎么用脚上的大皮鞋踢爆他们的脑袋。这时候你千万不要相信会有带着红箍的NPC前来帮你，秉承剧情需要，NPC们是绝对不能在剧情的关键时刻出现的，否则就坏了规矩。若是你不能采取有效的方法快速摆脱他们，那么通常你会被弄进角落里的电梯——直接传送到Boss那里。

通常Boss不会在电梯到达时立刻出现，好歹会有个小头目先来过渡一下，然后才是Boss亲自出马“伺候”你。虽然这么快就到了Boss那里，但你还别抱怨，能见到这么通情达理、软语温存、轻松诙谐的Boss绝对不是一般的经历。Boss外貌特征一般都是随机的，或男或女、或老或少、或美或丑、或高或矮……但他们共同的特点是非常忠厚、老实、善良、诚恳，他们本着“四海之内皆肥羊”的精神热情地与你拉着家常，顺便看看你选择的产品（这一点很重要），同时指出一个非常严肃的事实（**不定项选择题**）：

A.这款产品返修率实在是高；
B.这款产品断货了；
C.最近市场里这批货来路不正；
D.这款产品早停产了；
E.另有某款产品更加实惠；
……
Z.以上全都是。

基本上这个不定项选择题无论怎么选，你都会得到相同的答案——请换另外一款产品吧。当然，为避免过于突兀，Boss会率领手下演出一些欲擒故纵、周瑜打黄盖之类的老套桥段。比如：


爆发中的Artec

龙套A：您稍等，我去库房看看您要的ABC123还有没有货，有就给您拿过来。

（龙套A下，Boss上）

Boss：这位客官（此处省去客套话若干）……哎呀，这龙套A怎么搞的，居然推荐这款给您。

（龙套A上）

Boss（对龙套A佯怒）：你怎么能给客官推荐这款产品呢？这款产品（此处引用前述不定项选择任意一条或多条）……

龙套A（做羞愧万分状）：……库房说没货了。

Boss：这位客官，龙套A是新来的，对产品不太熟，您别见怪。您看这款BC250产品如何……要是满意，我再给您打个九折聊表歉意……

话到此处，Boss的大片刀才是真正举了起来，只待你一点头，便手起刀落，狠狠地斩上一刀。有那刀法精熟之辈，此一刀至少斩下2倍于市场的价格。

看过上面的故事，相信许多人都以为自己绝不会上当挨宰——只要提前做好准备工作，在网上查好报价，牢记型号，对一切牛鬼蛇神视而不见，便可顺利买到自己心仪的产品——这下你可大错特错了。卖场的刀斧手们可没你想的这么简单，还有一种更高明的手段，张网以待等你心甘情愿送上门来挨宰。

这种手段一开始就在网络上布局，在各大网站的报价平台上发布虚假价格信息，往往明显低于市场价，但又不会低得离谱，几十、一百块的价差就足以让人心动了。按照他留的电话打过去，不但货源充足，还能报个更低的价格，原因很简单：“今天又降了。”等你进入卖场，历经千辛万苦摆脱那些纠缠你的人来到这家“诚信老店”时，他们便可用上面那一套继续对你下手了。

有人要说了，难道我就不会多走几家询询价么？是的，你当然可以连闯数十道“拉人关”挨家挨户地去询问价格，不过你很难找到比他更低的价格了，即便有人能给出相同的价格，也会用同样的套路来对付你。

那么作为消费者，应该怎么办呢？老实说，目前除了提醒你一定不要在商家的诱导下购买自己不了解的产品外，实在没有更好的对策。尽管我国早在2002年1月1日就实施了与价格欺诈相关的法规，但在执行方面对于消费者而言却并不方便，没有哪个商家会在你抬出相关法规时乖乖就范，消费者必须等待相关单位的处理，甚至是告上法庭，期间维权成本太高，导致许多消费者在吃亏上当之后也只能忍气吞声。希望相关部门能加强对IT卖场的监管力度，尽快出台切实有效的执行办法。P

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）



头牌新闻

网易授权美奇扭蛋基地开发网游周边产品

■本刊记者 生铁

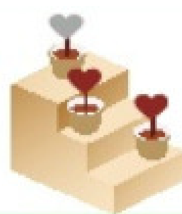
2009年1月7日，网易与国内玩具品牌“美奇扭蛋基地”在北京召开联合新闻发布会，双方就网易周边授权等事宜签署合作协议，正式宣布网易将授权美奇对网易旗下拳头游戏产品《梦幻西游》《大话西游Ⅱ》和《大话西游Ⅲ》相关周边产品进行开发。授权内容包括设计、生产和销售等方面，相关产品预计在2月下旬陆续上市。美奇扭蛋基地成立于2006年，是全国独家集研发设计、市场销售、网络销售、生产物流于一体的电子扭蛋基地，目前该品牌已在国内具有一定的市场影响力。

有实力的制造企业参与游戏行业的周边生产，拥有合法授权，在扩大网游文化创意的有形价值、活跃周边市场等方面将起到不可低估的积极作用。而传统玩具制造业突破自身行业局限，搭上新兴产业网游的顺风车，在增强传统产业适应性的同时，也促进了市场产业优化升级。网易在线游戏事业部战略发展总监庞大智对记者表示：“网络游戏作为高速发展的文化创意产业，衍生出周边玩具制造等二级市场链条。随着网易游戏用户群的扩大，我们也很希望把网络游戏的文化内涵有形化，深化玩家的认同感。我们一直在积极寻找富有设计创意和市场运营能力的合作伙伴。此次与美奇的合作，可以预期未来的网易游戏周边市场将更上一个台阶。”



美奇董事长谭志诚（左）与网易在线游戏事业部战略发展总监庞大智在会上签署合作协议

以往一提到游戏周边，很多人总奇怪为什么中国的游戏周边产业远比不上国外的同业，无论是在日本还是美国，影视和游戏周边产业都是一块巨大的蛋糕，而在国内这个产业基本可以说不存在。造成这个情况的关键在于，游戏周边产业是依附于游戏产业而存在的。游戏产业不够发达，游戏周边也就是空中楼阁。网易这次与美奇公司的合作，恰好也证明了这一点。



晶合热点

2008“中国网络游戏风云榜”揭晓

2009年1月9日，第五届“中国网络游戏风云榜”颁奖典礼在北京德云社举行，共颁发了“十大最受欢迎网络游戏”“年度最佳东方武侠网游”等十二大奖项。盛大、腾讯、九城、巨人等19家厂商高层领导参加了此次盛会。“中国网络游戏风云榜”历时5年，本届活动奖项通过市场细分进行设置。活动于2008年12月1日0时全面启动，65家游戏运营厂商的229款游戏参与评选，107家媒体进行同步宣传。最终，以23 237 316张的票选结果，刷新了中国网络游戏评选活动历史投票最高纪录。主办方腾讯网开始转向关注品类细分和专业价值，在今年的颁奖典礼上开创性地增加了由专家评审团现场评出十大专业类奖项环节，使奖项更具悬念和专业性。腾讯网游频道主编戴斌表示，“十大最受欢迎网络游戏”和“十大最受期待网络游戏”奖项全部来自于游戏玩家的投票，较为直观地反映出各款游戏的市场评价，而专业类奖项则更多地具有预见产品发展趋势的意义，对不断扩增和规范的网游行业进行强化专业价值的评选将有利于鼓励行业创新。

Maggie Q将扮演不知火舞？

得艺电影宣布，将于2009年第三季度推出改编自知名格斗游戏《拳皇》（King of Fighters）的同名电影《拳皇》，该片已于加拿大开拍，并邀请亚裔女星Maggie Q参与演出。这部电影由美国、日本、韩国与我国台湾省的投资商共同投资1200万美元拍摄，网罗《功夫之王》与《关键下一秒》的特效团队以及《斯巴达300勇士》与《史密斯夫妇》的动作团队等好莱坞专业制作团队共同参与制作，《画皮》导演陈嘉上负责执导此片。众所周知，片中演员基本没几个是我们听说过的——扮演草稚京的是美国演员Sean Faris，而扮演八神庵的是韩国演员李威勇，而Maggie Q在片中将扮演谁呢？很多人猜测是不知火舞！





Maggie Q像不知火舞么？

最新“街霸”电影即将推出

借着《街头霸王Ⅳ》即将推出的热潮，另一部街霸电影也即将推出。20世纪福克斯日前发布了《街头霸王——春丽传奇》（Street Fighters：The Legend of Chun-Li）的新海报，本片将于2009年2月在全球上映，由最著名的格斗游戏《街头霸王》改编，是继1994年由尚格·云顿主演的《街头霸王》之后第二次被拍



摄成真人电影。春丽的扮演者是加拿大演员女星克斯汀·克鲁克，她有着一半的中国血统，此前她并没有在主流电影作品中担任过主要角色，而令她名声大噪的是人气美剧《超人前传》，不过对于早前曝光的造型，游戏迷并不认可。



晶合新作

《红色警戒3》将推出新资料片

EA宣布《红色警戒3》的新资料片Command & Conquer Red Alert 3：Uprising将在2009年3月推出。该游戏为PC独立资料片，将带给玩家更丰富的单人战役，玩家将更加深入《红色警戒》游戏世界，体验新指挥官挑战模式与充满动作张力的游戏玩法。游戏除了有4个战役外，三大阵营中的每个阵营还都将有各自特别的战役。新资料片仍将结合好莱坞真人影片，包括俄国情报官Ivana Milicevic、盟军情报官Gemma Atkinson都将再次在俄军、盟军阵营中亮相，至于真人影片还将有新明星加入，美国艺电将在不久后公布人选名单。



《轩辕剑外传——汉之云》上市

大宇资讯的双剑之一、寰宇之星的重点产品——《轩辕剑外传——汉之云》标准版已于2009年1月10日在全国上架，全国各大软件店、新华书店、卓越、当当等网上销售平台均有销售。《轩辕剑外传——汉之云》是大宇资讯最新开发的一代《轩辕剑》系列作品，繁体版上市后受到好评。这次的简体中文版推出了标准版和豪华版，供不同需求的玩家购买。



《波斯王子4》中文版09夏季上市

2008年12月发售并获得国外玩家诸多好评的《波斯王子4》将发行简体中文版本，预计在今年夏天推出。目前简体中文版正在最后的完善中，育碧还发布了游戏中的中文Logo及字幕截图。育碧蒙特利尔工作室为本作注入了全新的战斗模式和插画风格等元素，同时强调开放式剧情，简体中文版本的发行将为国内玩家提供更好的游戏体验。



《孢子》推出首部资料片

EA公司在2009年1月宣布，《模拟市民》制作Will Wright作品Spore首部资料片命名为Galactic Adventures。这个游戏能让玩家打造属于自己的世界，创造及演化生命、建立部落、发展文明，甚至于塑造整个世界，同时探索其他玩家创造物的宇宙。美国艺电尚未透露这款以宇宙为背景的资料片的详细细节，但宣称此款资料片可望在2009年3月发售。



Eversim推出总统模拟游戏

游戏厂商Eversim即将推出新款政治模拟游戏《模拟总统》（Commander in Chief），这是一款与美国电影英文同名的作品。游戏中，模拟玩家当上虚拟国家的总统时，可以如何发挥自己的政治经济才干，来面对不稳定的游戏世界。该游戏可以单人游玩，也支持最多16人联线竞争，玩家可以成为美国新任总统奥巴马或是选择成为其他国家的领导人，如同现实世界般，你在游戏中要面临不同的问题和挑战——包括经济、能源、国家安全、恐怖主义、环保问题、军事行动，甚至与其他国家建立联盟等。该游戏在3D世界地图上进行游戏，玩家可以从250种人格类型与20种变数（包括年龄、性别、宗教、声望、魅力等）来创造个人理想中的总统，并且选择自己的内阁成员，有兴趣的玩家可以一试。



《末日之战》将在国内发行

2009年1月9日，育碧宣布《末日之战》（END WAR）的PC版本将会于2009年夏在中国大陆地区发行。《末日之战》是汤姆·克兰西系列的最新游戏作品，是划时代的即时战略游戏先锋之作。玩家可以在游戏中声控操作，发出行动指令。“《末日之战》标志了游戏操控史上的一个里程碑。”育碧市场总监John Parkes说，“我们相信《末日之战》的成功将对即时战略游戏的革新发展起到绝佳的促进作用。”《末日之战》在2008 E3上被提名为游戏评论家大奖最佳即时战略游戏，其PSP版本是由育碧上海方面开发。





晶合快评

偏离轨道的系列作品

■晶合实验室 Suki

不知从什么时候开始，我对电影的企盼多了一点点，而对游戏的关注少了一点点。可能是因为好电影比好游戏要多一些，也可能是失去了从前钻研游戏的耐心。毕竟，看一场电影只要一个多小时，而游戏，有时一个多小时还没装完呢。

每逢大的节假日，都是国内外大片上市的时候，这时，我都会对它们做一个简单分级。分级很简单，我把那些视觉效果好、场面令人大震撼、内容有趣的片子归类为“去影院看”级别，这个类型基本上是一些好莱坞一线大片，比如最近的《马达加斯加2》，有时也包括个别国产精品，比如人看人爱的《叶问》。第二个级别是“买盘看”级别，一般来说口碑不错的港片、内地片等都混在这个级别里，比如《赤壁》《非诚勿扰》。第三个级别就是“下载看”级别，对于那些可看可不看的片子，我都是根据心情随时下载随时看，随时看完随时删。做出这样的分类主要是根据个人经验和影片的宣传资料来判断，99%的情况下不会判断失误。之所以说99%，是因为我的确有失算的时候，最近一次就是《007——量子危机》。

从辛·康纳利时代开始我就喜爱007，这种喜爱到了皮尔斯·布鲁斯南达到顶峰。基于惯性，在丹尼尔·克雷格主演007后，我还是把007系列归类为“去影院看”级别，不过《量子危机》给了我一次“经验主义害死人”的教训。在《007——量子危机》中，丹尼尔·克雷格把詹姆斯·邦德彻底变成了一个肌肉塞满颅腔、面部神经失调的暴力狂人，尤其在片尾将机油留给多米尼克·格瑞的举动，显然已经将007由于压力过大而变得有些扭曲的内心世界展露无遗。有人说，丹尼尔·克雷格只是将以前一成不变的英雄机智、风流倜傥的印象进行大颠覆。但是！谁会听这种鬼话！我要的是那个潇洒冷酷、干干净净的邦德，不是一个酷似普京的T800。用我一个朋友的描述就是：007应该是吸血鬼，杀人但优雅，而现在的007是个狼人，一身泥泞地把肠子和血溅到天花板上。黑人可以当美国总统，但永远也不能演阿瑟王，这不是种族偏见。



怀抱“黑虎”无限温柔的辣手编辑SUKI

丹尼尔·克雷格或许演技高超，甚至英俊潇洒，但他不是007。



丹尼尔·克雷格在电影《量子危机》中的扮相，有人说他是“脏版007”

糟糕的是，这个问题并不仅仅限于电影，我的另一大爱好——游戏，也同样难以幸免。越来越多的游戏作品脱离了原本的轨道，让本来就为数不多的令人期盼的作品失去了原有的味道，这种现象对那些知名的游戏系列伤害尤为深远，有时就此令人放弃对这一系列游戏的追求。就我个人而言，似乎中了“3”的诅咒，我对许多优秀游戏系列的坚持都止步于第三代。《工人物语》之所以能在经营类游戏和RTS中脱颖而出，原因之一就是其独特的被动操作方式，你不能指挥工人去哪里，你只能设置目标，由他们自己来完成。然而从第三代开始，《工人物语》变成了和《命令与征服》一样，用鼠标框划指挥士兵，从此变成了一个拖沓冗长的即时战略俗品。《猴岛小英雄3》虽然在题材和风格上仍旧保持特色，但放弃了之前的2D图像，转为流行的3D。但在当时的技术条件下，3D画面的细腻程度根本无法和2D相比，“猴岛”特有的漫画风貌没能得到延续，实在让人遗憾。《古墓丽影》最开始的定位是考古和解谜，动作的成分很少。在一代中，劳拉从头到尾也没有几次拔枪的机会。但从3代开始，《古墓丽影》就失去了最初的探险感，劳拉从一个考古学家彻底变成了“盗墓者”，考古只是引出故事的噱头而已，游戏的主要内容变成了复杂的操作和激烈的枪战，或许这才是“Tomb Raider”的本意。《红色警戒3》的变化就更是离谱，最初之所以为C&C另外开辟一个同样是即时战略类型的系列，原因就在于《红色警戒》那冷战背景的情节。《红色警戒》取胜的关键点就在于其基于冷战背景的内容，苏联粗糙而强大的武器和盟军精巧而脆弱的单位，是“红警”爱好者热衷的核心。在3代游戏中，你还能看到苏联，还能听到雄壮的俄风歌曲，但却再也看不出那大蟑螂似的两栖船和苏联有什么关系，与其这样，我何必不去玩正经的C&C呢？

对于这些偏离了轨道的系列作品，我只能表示遗憾，尤其是对游戏作品感到惋惜。眼下，优秀的单机游戏凤毛麟角，传统的游戏系列可以说是死一个少一个。在如今越来越注重外表而不顾内涵的时代，再创建一个新的标准谈何容易。然而我却只能眼睁睁地看着经典一个个倒下，心里真不是滋味。

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

未来之侧影
——谈科幻游戏的设计理念

■贵州 yago

古往今来的人们对未来有各种各样的憧憬，明天以后的未来世界到底什么样，每个人都有不同见解。对于未来的认知也伴随着历史的发展总在不断更新，在无尽的时间线上，未来是一个永远无法触及的终点。人类对未来的想象很难摆脱自身生活环境的局限，周口店山洞里的猿人纵然饥肠辘辘也无法想象一桌满汉全席的模样，农耕时代的古人再聪明也想不出电灯发亮的原理，他们最大胆的创意也就是用传说中万年不灭的人鱼油脂当灯油，工业革命后人们对未来的幻想很少与机械和钢铁制品无关，这些事实反证了一个结论：如果未来是一株参天大树，那么它的根应在现今。自称通晓未来的人在古代叫先知、祭司或萨满，他们以上天之名描绘出的未来景象通常隐晦模糊，娱乐性也很差，有时候还会引发人命官司和世界大战。社会进步使神棍们丧失了表达未来之梦的垄断权，更多的人加入到这个很有前途的行业中来，比如科幻作家、电影编剧、游戏策划等，他们的作品一般不会对现实世界产生不良副作用，当然也有极少数例外的特殊情况，比如英国科幻大师赫伯特·乔治·威尔斯的作品《世界大战》1938年在美国电台播出时，因为没有事先声明是科幻小说，加上播音员声情并茂的表演，有大批不明真相的听众误以为真有火星人在入侵地球，于是纷纷离家逃亡并导致多起踩踏受伤事件。威尔斯先生大概做梦也没有想到，自己的未来之梦竟然会引起如此轩然大波。



《银河飞将》系列将太空题材游戏提升到了一个新的高度

与小说和电影里的未来世界相比，游戏中的未来世界因为高互动性而更具迷人魅力，这一优势在计算机视频技术进入3D时代后放大了不止千百倍。越来越多的太空冒险和星际战争出现在游戏软件里，玩家们不再扮演小说读者和电影观众那样的袖手旁观者，他们可以亲自参与每一场宇宙危机，甚至能以自己的选择改变故事的最终结局。短短20年的时间，几个黑白像素组成的抽象小人偶变成五官四肢齐全表情丰富个性鲜明的拟真人，太空星图做得比NASA（美国国家航空航天局）发布的实拍照片还逼真，虚拟世界中完全以假乱真的时刻离我们已不再遥远。一个真实的世界由无数细节构成，一个虚构的幻想世界同样需要大量细节才能完美，这些细节中不仅有高解析度的图像，同时也包括人文背景、技术理论、设计风格等多方面内容，只有当骨架和血肉都完整了，我们才能看到一个既有相当可信度又丰富多彩的未来世界。

★未来幻世

千年争霸

一千个人眼中有一千个哈姆莱特，每一个虚构的未来世界或多或少都有自己的招牌特点，它们之间最抢眼的区别是千奇百怪的世界观设定，不同的世界观在某种程度上决定了玩家能得到何种互动体验的乐趣。大多数游戏里的未来世界是一个群雄争霸的战场，小到近现代地球上某地区的局部冲突，大到囊括整个银河系多种族参与的太空群殴，几乎所有和科幻沾边的即时战略游戏都属于这种类型，一般来说这类战争不打个上千年都不好意思出去见人。看《横扫千军》（Total Annihilation）的剧情介绍是怎么说的：“经过数千年的苦战之后，核心与装甲两大集团两败俱伤，但战争仍在延续……”你再听听它的最新续作《最高指挥官》（Supreme Commander）的背景故事：“整整一千年来，三大种族始终在为各自的信仰而战……截止到公元3764年，持续上千年的战争仍未有任何结束的迹象。”像《星际争霸》（Starcraft）、《家园》（Homeworld）这类甚至说不清楚到底打了多久，请看《星际争霸 II》中神族传统兵种狂热者的介绍：“数百万年以来，光荣的光明圣堂武士团一直保护着神族免受内部与外在的威胁……”百万年啊，都够咱们从树上爬到电脑桌上了。《家园》里流亡宇宙的库申人为重返故土希格拉看似也才战斗了十来年，实际上远离故乡的真正原因是他们的祖先3000年前被泰坦帝国放逐到银河系边缘，如果这个系列还有三代，那一定是重新崛起的库申人与宿敌泰坦帝国的决战。相比之下，近现代风格的《命令与征服》（Command & Conquer）小家子气了点，那凯恩大叔怎么瞧也不像得道的仙人，到目前为止尚无可靠证据表明他有改造身体的迹象，因此可以断定GDI与NOD的战争不会超过百年。在战乱的时空中，各派势力之间的关系多为至死方休的激烈冲突，整个世界完全因为战争而存在，无比巨大的歼星舰、类似伊谢尔伦要塞的行星武器、动辄上万的机甲部队，史诗般壮丽的画面传递着一股男性荷尔蒙的气息。



《星际旅行——无敌舰队》中的企业号舰队



《最高指挥官》中的作战场面

救世英雄

万年战争其实还不算最糟糕的未来，至少社会组织的基础形态还在，人类尚有机会团结起来为命运而战。一些突如其来的灭绝性灾祸根本不给这个机会，比如无法抵御的异形生物入侵，足以破坏整个文明世界的核战争爆发，某个居心叵测的怪博士计划用病毒毁灭地球，这种情况下人类不是瞬间全灭就是在成为外星人奴隶和食物的宿命中苟延残喘。面对占尽优势的敌人，社会和军队已经不起作用，这时候只能依靠一小撮英雄来拯救人类拯救地球。这类未来世界中大家最熟悉的是《黑客帝国》（The Matrix），人类被崛起的机器文明变成金霸王电池，管吃管住还给创造一个虚拟生活空间，某电池尼奥觉醒后逐步获得逆天实力，最后他以哲学隐喻和宗教风格的手段完成人类的救赎。来自好莱坞的《黑客帝国》先后改编过三款游戏，但没有一款作品能完美再现沃卓斯基兄弟构思的矩阵世界。游戏世界中名头最响的孤胆英雄应该是《毁灭战士》（Doom）里的主人公，某位身份不定的太空海军陆战队员。未来世界人类在火星上发现古文明遗址，利欲熏心的商业财团滥用火星人留下的科技，不料却打开地狱之门引来大批恶魔，地球文明的毁灭迫在眉睫，关键时刻一位默默无闻的太空海军陆战队员跳出来屠魔头斩妖孽，最后顺手关上地狱之门。从1993年开始的《毁灭战士》一代，直到最新的第三代全都是相同套路，总结后可归纳为一句话：太空海军陆战队员单挑群魔拯救世界。《毁灭战士》的姊妹篇《雷神之锤》（Quake）系列的世界观也差不多，地球遭到强大无比的外星人入侵，人类抵抗部队节节败退，只好孤注一掷派遣敢死队潜入外星人母星执行破坏任务，小分队成员一路死了个干净，最后只剩一位英雄来完成那看似不可能成功的绝地任务。类似的孤胆英雄其实还有很多，如《毁灭公爵3D》（Duke Nukem 3D）里那位叼着雪茄吊儿郎当的公爵，《光环》（Halo）中怎么也打不死的士官长，《半条命》（Half-Life）的主角戈登·弗里曼，《英雄萨姆》（Serious Sam）里的机关枪狂人萨姆。在频临毁灭的混沌末世中，英雄主角的火力和枪法直接决定成败，因此这类作品多以第一人称射击的模式出现，游戏过程中也常见到血腥杀戮场面。



自由冒险


《自由枪骑兵》中令人难忘的太空都市，玩家的安全港

用枪杀开一条血路的方法技术含量很低，靠一个人几挺机枪拯救世界的故事在逻辑上不太能站得住脚，因此也有不少未来英雄们以符合宇宙时代气息的职业出现，他们是技艺娴熟的飞船驾驶者，操控着各种飞行器穿梭于星系之间惩恶扬善，偶尔搞搞贸易活动赚点钱补贴家用，在自由自在的星际旅行中打发日子。这类未来世界的范畴通常扩展到银河系甚至更大，也可能有宇宙战争存在，但绝不会恶化到命悬一线的窘迫境地，有时候它们就是太空版的模拟飞行射击游戏。比如上世纪末Origin Systems全力打造的《银河飞将》（Wing Commander）系列，这个故事发生在公元27世纪，地球联邦与企图称霸银河的基拉西族外星人展开星舰大战，刚毕业的主人公作为战斗机驾驶员奉命前往虎爪号太空母舰报道，从此踏上了一段充满惊险和辉煌的太空战机英雄之路。《银河飞将》以华丽的真人电影过场和超越时代的声光效果确立了自己在太空模拟游戏中里程碑地位，在它身后有大批追随者源源不断而来，如微软的《星际枪骑兵》（Starlancer）、《自由枪骑兵》（Freelancer），Activision的《星际旅行——无敌舰队》（Star Trek: Armada），Egosoft的《X3——重聚》等，这些游戏中的未来世界侧重于突出宇宙空间中的飞行体验，星际旅行和战机格斗纯属家常便饭。3D图像技术的成熟使这类游戏中的太空景观越来越迷人，但随着商业贸易和冒险探索等概念的加入，这类游戏里战斗射击的比重逐渐下降，一个个更为自由，充满更多可能的宇宙呈现在玩家们眼前。这些世界不再只有战火的硝烟，也有探索未知天地的惊奇、积蓄财富的快乐和爱恨情仇的纠葛。

末日危机


《X3——重聚》中的太空站，具有硬科幻的严谨风格

开放式结构的世界设定对各种游戏的发展影响深远，很多以未来为背景的科幻作品尝试着在太空剧之外开拓更具人文深度的另类风格，黑岛工作室的《辐射》（Fallout）是这类游戏的经典代表。当大多数科幻作品宣扬未来世界人人上太空个个活百年的幸福生活时，《辐射》以充满荒诞和黑色幽默的笔法描绘了一幅21世纪后期被核战争摧毁的人类文明残像，浩劫末日之后的地球科技水平与社会秩序全面倒退，这里既有野心勃勃妄图征服世界的邪恶军事组织英克雷，也有掌握大量失传科技希望重振人间秩序的钢铁兄弟会，还有更多龙蛇混杂的城镇割据势力、黑社会帮派、强盗土匪团伙、奴隶贩子公会。《辐射》并没有强迫主人公挑起拯救世界的重担，玩家可以全凭个人喜好行事，以自己的实际行动影响世界发展，同时也不可避免受到世界变化的反作用。这款游戏描绘的时空是一个具有浓厚反乌托邦色彩的未来世界，单纯追求技术的物质文明泛滥导致资源危机并引发毁灭世界的核战争，游戏中幸存的人类仍然在物欲泥潭中挣扎不休，社会基本道德沦丧、对毒品和机器的过度依赖、靠不住的人工智能，都在向我们描述一个不那么美妙的未来。无独有偶，2K Games公司于2007年推出的FPS游戏《生化奇兵》（Bioshock）同样表达了对科技进步的悲观反思，游戏中主人公飞机失事后偶然进入大西洋海底深处的一座神秘水下都市——欢喜乐园，这里到处是自动化设施但却充满荒废破败痕迹，一位满怀理想的科学家创建了这座城市，当年的入住者全是经过严格筛选的科技文化界精英。然而乌托邦之梦总是好景不长，欢喜乐园的科学家发现一种可改造基因诱发超能力的干细胞，滥用基因技术导致乐园居民纷纷变成生化怪物，原本美好的乌托邦迅速崩溃，变异人疯狂残杀正常居民，阴谋家暗中操纵事态向对自己有利的方向发展，外部世界的丑恶再度吞噬了这处世外桃源。《辐射》以压抑昏暗的色调渲染核战后的末日气氛，《生化奇兵》以各种锈迹斑斑的自动机械隐喻工业文明的前景，还有《杀出重围》（Deus Ex）里以全夜间场景映衬瘟疫和阴谋肆虐的2052年混沌乱世，这类游戏都有与主题相互映衬的独特画风，对未来世界的悲观情绪洋溢于字里行间。纵观今日世界，能源危机环境污染等问题日益严重，恐怖主义活动猖獗，战争阴影远未褪去，种种迹象表明，以上故事中对未来世界的预测绝非毫无根据的杞人忧天。

★宇宙风采
星辰海洋

在对未来的幻想中通常最吸引人的是那些风格迥异的异世界景观，当人类得知天上的银河繁星其实是无数个世界后，遨游太空立刻成为热门科幻话题。据统计，自儒勒·凡尔纳的《从地球到月球》以来，有81.4%的科幻文艺作品与太空旅

行有关。人类天生对与自己生活环境截然不同的新世界充满好奇心，正如马可·波罗初入大都的感叹，武陵渔夫对桃花源的惊讶，当地球在喷气式航班和因特网的夹击下缩小为一个村落之后，人们的目光又自然而然瞄向星空。NASA（美国国家航空航天局）每年发布的大量太空照片根本满足不了科幻爱好者们的渴求，SETI（搜寻地外文明计划）至今未有突破性重大发现，星际航行技术的缓慢进展可以保证目前还活着的大多数人无法在有生之年见证太空移民的壮观景象，因此他们只能求助于科幻文艺作品。早期游戏中的宇宙场景画面简陋不堪，有时还不如科幻小说中纯文字的描述吸引人，玩家必须拥有丰富的想象力才能说服自己那些漆黑背景上稀疏的光点就是星空。为了掩盖图像技术落后的缺陷，星际旅行往往被简化为两个节点之间的传送过程，出发和抵达动画总是固定不变，毫无遨游太空的自由体验。3D图像时代的到来彻底改变了这种情况，游戏玩家们见到了一个又一个伸手可触的逼真宇宙。最早的宇宙4D即时战略游戏《家园》首创了一个逼真的太空战场，纵深背景中五颜六色的星云和远近随处可见的陨石群让星舰指挥官们总会情不自禁地屏住呼吸，《家园》的星空虽然美丽，不过玩家能活动的空间实在小了点。

2008年的RPG大作《质量效应》展现了一个令人惊诧的银河系，玩家可以驾驶飞船自由探索星云、恒星系和行星三层嵌套结构组成的银河系，只要是固态的星体都能着陆探索，不但可以亲自驾陆行车体验各种星球上的地貌特征，抬头还会看到地球上永远见不到的天文景象，如拥有双太阳的天空、巨大的低温红色恒星、光彩斑斓的小行星环绕带等奇观。《质量效应》中玩家可以登陆300多颗星球，然而这个数字与直径10万光年包含1200亿颗恒星的正版银河系相比还是太苍白。不过要是只论数量的话，电子艺界的模拟新作《孢子》倒算是创造了目前所有游戏作品里最接近真实的银河系，这款游戏采用的特殊随机算法理论上可以生成40亿颗行星，这些行星中的大部分都可以登陆探索，它们共同构筑了游戏中那个无比巨大的银河系。表面上40亿颗行星只是一些功能单一活动空间有限的球形场景，但它们也有生态环境概念。如果要在条件恶劣的行星上建立高级殖民地，玩家必须先从温度和大气两方面着手实施生态改造，接着还要引入不同级别的动植物组成一个独立循环运作的生物链。对于一款卡通风格的模拟游戏来说，能做到这点已经相当不错，可惜它和《质量效应》一样无法将遨游太空的驾驶体验带给玩家。2005年推出的《X3——重聚》是弥补这份遗憾的最佳人选，尽管没有40亿颗星球的雄厚家底，但这款游戏提供的160处星区也足够玩家实现自己的宇宙冒险家之梦，《X3——重聚》以严肃的态度模拟了一个冰冷黑暗但却生机盎然的宇宙，玩家能驾驭各型号星舰自选路线飞向遥远的星系，还能在通讯频道里与友舰或行星导航台对答交流，这和大多数科幻游戏中只能通过鼠标点击前往目的地的偷懒设定完全不是一回事。



这么多种太空飞船，分别来自不同的游戏动漫和影视剧，它们似曾相识，又充满了丰富的幻想色彩

飞船奇观

作为星际旅行的交通工具，太空飞船是科幻作品中仅次于光怪陆离的行星世界的另一道风景线，各种宇宙飞行器无论在外形还是工作原理上都千奇百怪。因为太空中毋须考虑空气阻力的因素，飞船外观可以不必拘泥于流线形，根据容积和功能需要或方或圆都行，比如《家园》中库申人的母舰宛如一根竖立的豌豆荚。在科幻电影中经常可以看到这样的镜头，一艘星舰由远至近而来，以公里计算长度的舰体逐渐占满整个屏幕令观众感到呼吸困难，然而当它远去缩小为繁星中的一个小小亮点时，我们才认识到即使这样的庞然大物，与宇宙相比同样微不足道。经常在此类镜头扮演主角的是卢卡斯《星球大战》中的帝国歼星舰，这种扁三角锥形的星际战舰普通型号长达1600米，乘员36 810人，装备有重型激光炮和离子炮各60门，牵引光束发生器6具，并搭载有数个中队上百架护航太空战机。歼星舰是帝国黑暗邪恶力量的象征，每支帝国舰队中至少有一艘歼星舰，特



在游戏《质量效应》中，在行星表面行进的巡逻车和星空背景所构成的一幅梦幻画卷

遣舰队通常有三艘，反派主角黑骑士维德的旗舰竟然是一艘长达19公里的执行者级超级歼星舰，相比之下《银河英雄传说》里莱因哈特的旗舰伯伦希尔号不过区区1107米，火力配备为12门中子炮，这种配置甚至不及最小的帝王Ⅰ型歼星舰。帝国部队中服役的歼星舰最多时达到25 000艘，各位现在该明白为什么义军总干不过帝国军了吧？在即时战略游戏《星球大战：战火帝国之堕落之军》中，玩家可以扮演帝国舰队指挥官带领大队歼星舰体验一下横扫千军的感觉。

如果说歼星舰代表恐怖和死亡，那么《星际旅行》里那艘大名鼎鼎的星舰企业号则象征着正义和希望，企业号属于宪法级星舰，联邦舰队编号NCC-1701，它由一个巨大的碟形主船体和通过下方雪茄形副体联接的两台曲速引擎组成，全舰长990米、宽460米、高230米，总重量19万吨，乘员500人。主人公库克船长带着一帮各怀绝技的手下乘坐它多次拯救宇宙，由于结构过于特殊，企业号无法在行星表面着陆，船员们只能使用质能传送器将人员和小型器材瞬间传送到19 500公里外的指定地点。《星际旅行》在科幻影视作品中的资历和名头都不在《星球大战》之下，企业号在《星际旅行》中的意义更是远远大于歼星舰在《星球大战》中的地位，从1983年至今，以《星际旅行》为题材改编的游戏不下60部，几乎每一部都少不了这艘星舰的戏份。《星球大战》中也有一艘著名的民用星际飞船千年隼号，可它仅有26.7米长，总重量也才100吨，纯属不起眼的小家伙。千年隼号外形像个压扁的汉堡包，侧面嵌着橄榄状的驾驶舱，经过船长韩索罗与他忠心耿耿的猩猩大副丘巴克多次非法改装后，千年隼号号称是全银河系最快的走私船，行天者卢克好几次危在旦夕全靠它及时赶到救驾。

前卫科技

巨舰流派显然受到大航海时代文化的影响很深，大船意味着更远的航程、更强的火力和更高的生存几率，当然，也会带来更惊人的能量消耗。以液体燃料为动力的传统火箭引擎在星际旅行中属于土老冒级的装备，目前现实生活中最快的火箭从地球出发飞到半人马座阿尔法星需要5万年，坐火箭绕银河系一圈要60万年，飞出银河系抵达最近的河外星系至少要230万年，且不说巨量的燃料如何携带和储存，这些惊人的时间就算把万字去了也不是人类寿命能够承受得起。尽管科幻作者们还创造了核动力引擎、星际冲压引擎、反物质引擎、离子引擎、光子引擎等一系列未来技术，不过实际论证表明靠这些花把式遨游太空比火箭也快不了多少，因此基于超空间理论的跃迁或虫洞航行逐渐成为星际旅行中的主流技术。利用超空间引擎可瞬间将飞船跃迁传送到数万光年外的目的地，虫洞则是穿越超空间的自然出入口。在《质量效应》中主人公驾驶的飞船可借助星空传送门迅速抵达遥远的目的地，这种传送门实际上是一种变相的人造虫洞。以飞船自身引擎提供动力主动穿越超空间通常需要付出巨大代价，帝国歼星舰启动超空间引擎进入跃迁状态瞬间的能量输出等同于一颗小恒星，歼星舰每次跃迁耗费的能源据说比许多行星有史以来消耗的能源总和还多，这种说法虽然夸张但却无法考证其真伪，谁让人家是未来世界的技术呢。

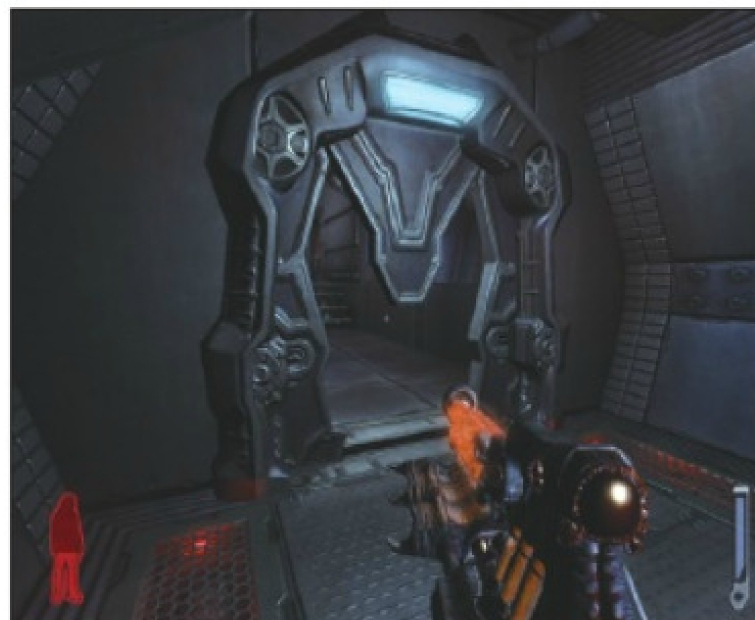

在《幽浮——余震》中，宽敞的舱室多为近似蜂巢的格子布局

★设计理念

星舰结构

宇宙战争中最大的威胁往往不是敌方星舰，而是恶劣的太空环境，星际旅行不比开汽车出游，出了问题可以停在路边慢慢处理。陨石或流弹击穿密封舱后氧气泄漏会使船员窒息丧命，跃迁过程中引擎突发故障完全可能导致整艘星舰解体，即使什么故障也没有，在偏僻星区不幸迷路后一旦燃料耗尽也只能坐以待毙，因此宇宙飞船的船体结构和舱室设计都大有学问。我们可以看到《星际旅行》中企业号的两台曲速引擎并没有直接镶嵌在船身主体上，而是通过副船体以后掠“V”形悬挂臂连接，这是因为这两台最高可达到12倍光速的曲速引擎在提供强劲动力的同时也隐含着巨大危险，因为引擎与主船体相距较远，超光速飞行中即使发生引擎爆炸也不至于波及船身，如果反应快还可以引爆悬挂臂抛弃故障引擎。不少科幻文艺作品中还可以见到一堆圆球后面加个巨型喷口的反物质飞船，这种飞船的怪异结构也是基于安全角度出发，那些巨大的球状罐体是存储反物质燃料的容器，依靠反物质湮灭提供动力的喷口是高度危险区，因此要用存储罐将它与船员座舱隔开。战争狂人们从不考虑星舰船员的后勤问题，在他们的大脑中90%的船舱都该用来装弹药和舰载战机，剩下的10%作为船长专用的豪华办公室。即使是处处体现高科技的未来时代，人类和远古的祖先一样也总是要吃饭的，比较严肃的硬科幻作品通常以舰载栽培室作为远程星际旅行的食物来源，栽培室里的水栽藻类植物为船员提供氧气和食物，同时吸收船员产生的二氧化碳和有机肥料为己所用。栽培室的意义是在狭窄飞船内建立一个简易的独立生态链，从而保证漫长旅行中的食物供给。栽培室绝对无法挡住像歼星舰那样动辄上万人的胡吃海喝，一艘船3万多壮汉，加上大量护航舰船怎么也有小10万人，如果是特遣舰队这数字肯定得翻倍，万一维德爵士心血来潮要亲自出动，他那艘超过普通歼星舰10倍长度的超级旗舰掀起的人海狂浪恐怕就不是翻两三倍的问题，几十万张嘴不管到哪里都会产生类似蝗虫过境的效果。电影《星球大战——帝国反击战》中，韩索罗的老朋友，云中城城主兰度·卡瑞辛起初因惧怕帝国舰队的淫威出卖了卢克和韩索罗，不过此人随后又改变立场帮助卢克等人脱逃。据专家考证，云中城人口鼎盛时期也才542万，维德爵士率军入驻后至少增加50万部队的额外负担，云中城虽然富庶恐怕也招架不住这帮蝗虫狂啃，种种迹象表明兰度同志绝非良心发现，而是帝国士兵的好胃口让城主大人别无选择，与其坐等蛮横的帝国部队吃光自己那点家底，索性不如帮助卢克逃跑从而引走蝗虫们。帝国舰队到底是如何解决众多船员的吃喝问题极可能会成为《星球大战》历史上最大的不解之谜。

内部舱室

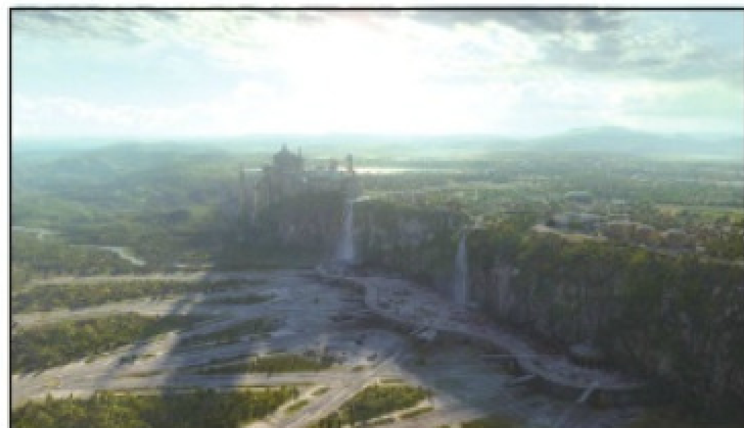




游戏《掠食者》中不同形态的飞船舱门

星舰上的舱室内部设计通常可以体现不同世界的独特韵味，由《毁灭战士》和《雷神之锤》引领的重金属风格在科幻世界里一直占据主导地位，自动开合的金属舱门不仅在太空飞船上频繁亮相，军事基地和科研场所中也时常可见这些嗤一声就能轻巧弹开的厚重钢板。有的金属舱门能探知有人走近然后自动开启，那景象就和现实生活中银行门口的电眼识别玻璃门一样，也有的金属门要手动按键才能开启，有时候一些特别的舱门还需要准入密码。几乎所有飞船上的舱门都与中枢智能系统相连，紧急情况下可以由控制台锁死门闩起到隔离密封作用，这招在某些舱室外壁破裂或遭到异形怪物攻击时非常有用，但在真正的对等战争中金属舱门很容易被敌方突击队的切割光束和爆破器材摧毁。科幻作家们想到了非金属材料的星舰，如科幻策略游戏《幽浮——余震》中出现的生物飞船，这种名为麦密克的巨型宇宙生物通过脑电波诱惑外星人以自身为交通工具飞往地球，而它的真正目标是埋藏在月球地表下向太空分泌激素的雌虫。麦密克活体飞船的舱室就是它的体内空间，舱门是肉质的粘膜，开关原理目前是个未解之谜，通道由软体器官和藤蔓状的神经纤维交织而成，宽敞的舱室多为近似蜂巢的六角格子布局，因为这是自然界中承重能力最强的建筑结构。生物飞船是一种充满灵性的智能生命，它通常会与驾驶者达成某种程度上的心灵感应沟通，遭到敌舰火力攻击能自动还击或加速逃遁，敌方登陆部队如果胆敢在它体内动刀动枪，一通大肠蠕动就能将入侵者挤压成肉酱，这种飞船的出现预示着太空时代重型兵工厂的业务前景极为不妙。在太空策略游戏《创世崛起——宇宙十字军》（Genesis Rising：The Universal Crusade）中，艾柯南船长统率的宇宙十字军大量使用了各种各样的生物飞船，像章鱼的、恐龙的，还有像怒汉的，让玩家看得眼花缭乱。金属与有机物混成的多质态飞船同样也有，科幻FPS《掠食者》（Prey）中主角托米与女友、祖父都被一艘巨大的外星人飞船劫持，侥幸逃生的托米发现自己来到一个奇怪的世界，冰冷的金属板壁后总时不时露出微微蠕动的血肉和触须。飞船上既有自动闭合的金属舱门，也有分泌着粘液的肉瓣出口，还有一些奇特的传送门看上去像是空空荡荡的镜框，钻进去后却发现自己被瞬间传送到别的地方。这款游戏把人类对门的想象力发挥到极致，无数具有魔幻主义色彩的门隐喻着主人公托米人生价值观的剧变。

建筑风格





上图为幻想作品中拜占庭风格的纳布皇宫，下图为现实中的拜占庭式建筑—威尼斯圣马可大教堂

如果想了解一个时代，最好去看这个时代的建筑，这句哲言对于虚构的未来世界同样有效。很多时候，建筑能准确反映一个陌生世界的脉搏特征，在《星球大战》中，银河系共和国首都考路斯坎行星遍布后现代主义风格的摩天大楼，炫耀奢华壮观的同时也暴露出功利僵化的气息，象征着共和国政权外表强盛内里衰败的本质。果不其然，最后议长帕尔帕庭施展阴谋手段篡位称帝，以黑暗大君的真实身份在旧共和国遗骸上成功建立了邪恶的银河帝国。绿草茵茵的纳布行星上人工建筑物很少，自然风光醉人心脾，阿米达拉女王的宫殿从内到外完全是追求宏大的拜占庭式古典主义风格，穹顶塔群的布局彰显纳布文明的悠久历史与王家风范。像《毁灭战士》《雷神之锤》类的科幻射击游戏里时常可见哥特风格的古堡，这种风格的建筑一律高塔尖顶巨拱门，本来是气势宏伟的至尊格局，然而哥特风格在音乐界又意味着金属和死亡，这也恰好是此类游戏本质的真实写照，在宏大的场景中以火力强劲的重型武器战斗到死亡。哥特风格建筑在科幻即时战略游戏中也很有市场，如一贯追求场面效果的《战锤40000》系列，任何需要营造波澜壮阔的史诗战场的地方一般都有哥特式建筑的身影。在《星球大战》《虚幻》等远征地外世界的作品中，还能经常看到各类异域风格的建筑，它们有的完全取材于大自然，外表简朴不带丝毫工业痕迹，表明本地居民纯属热爱和平的善良种族，而那些外形狰狞棱角坚硬外带刺状装饰的建筑里住的通常不是什么好鸟，走近之前最好先把枪掏出来。末日题材游戏中的建筑物多为一副破败景象，如《辐射》《半条命》《战争机器》《地狱之门——伦敦》等，光看那些饱经风雨的残垣断壁，玩家就知道这里的人民遭了灾，需要一位大英雄来拯救世界。有时候也不是所有作品都能有统一风格的建筑，如《英雄萨姆》中主角一会大战南美金字塔，一会勇闯日式古堡，一会又踏上凡尔赛宫的草坪，多元场景风格的随意混合表现了一种追求轻松休闲的娱乐心态，而这也正是《英雄萨姆》的游戏魅力所在。

在各种科幻文艺作品中，对未来世界的描绘总是汇集了最丰富和最新奇的想象，通过它们我们跨越时间眺望未来，在满足自己好奇心的同时获得梦境般的冒险体验。一款科幻游戏要把文字描述的幻象变为可触摸的实体，其难度并不小于原创，小说家可以忽略作品中的很多细枝末节，但以视觉表达为基础功能的游戏却不能在画面上留下任何空白，玩家也不会像电影观众那样任由导演主宰自己的视野，因此科幻游戏中的每一处细节都是容纳想象力的空间。如果能认真研读这些不为常人注意的角落，我们会对制作者的构思有更深入了解，对于热爱科幻文化的玩家来说，这种探索式的发现何尝不是一种乐趣。在接下来的一期中，我们将对未来世界的武器装备和生物种族作进一步探讨，希望各位不要走，广告之后继续收看。P

▶在线事件

为艺谋，亦为稻粱谋

为艺谋还是为稻粱谋，在中国电影行业曾经有过激烈的讨论。谁都言之凿凿地认定，电影艺术既然是“艺”，那么“为艺谋”自然是毫无疑问的选择，但对于稻粱，所有人又得承认不得不谋，于是问题就变成了“稻粱”和“艺”谁应该先被谋的争执。双方的说辞听上去似乎都很有道理，没有稻粱，艺又何存？可是只为稻粱，艺又何在？听上去，这似乎是个难以解答的问题。

■本刊记者 冰河（杭州报道）

有人说，电脑游戏是未来最有可能继电影之后跨入艺术殿堂的产业，这个结论绝大多数人都不会反对。只是在跨入艺术的门槛前，“艺”与“稻粱”的选择也提前出现在游戏从业者的面前。面对这个十字路口，并不是每个人都能作出合乎逻辑的选择。所以中国游戏行业发展这些年来，种种责难和非议总是挥之不去。就在最近，“反低俗”的飓风又一次席卷整个中国互联网行业，作为其中重要组成部分的游戏行业也未能幸免。无论是早已“臭名远扬”的网络游戏，还是如今兴起不久号称“绿色健康”的网页游戏，又都被卷入其中。据传文化部甚至讨论是否对目前网页游戏最主要的盈利运营模式——多平台联合运营进行彻底封杀，以根除某些无良企业滥打擦边球，却株连网页游戏使整个领域看上去污浊不堪的做法。且不论这种做法是否能解决问题，新兴的网页游戏行业良莠不齐，局面混乱却是不争的事实。只是谁“为艺谋”，谁“为稻粱谋”，只有走入其中，才有可能看到一些蛛丝马迹，尽管这些蛛丝马迹并不能说明所有的问题。带着这样的意图，本刊记者在刚刚跨入2009年的一个日子，来到阴雨绵绵的浙江杭州，来到网页游戏《热血三国》的研发企业乐堂科技。

行业新贵的老思路

这不能算是一个新兴的团队，尽管员工只有40多人，但其核心团队却已在游戏行业中打拼了5年之久。从接受外包加工业务，到自行研发大型网络游戏，他们都曾经涉足。从他们不肯轻言自己的历史业绩可以明白，在《热血三国》成功之前，他们在游戏研发领域中过得并不算如意，却也自有收获。也许是多年的积淀终于开花结果，也许是赶上了一个好时候，总之在踏入网页游戏研发领域之后，他们终于获得了初步成功。《热血三国》在用户中大受好评，收益也随之滚滚而来。看上去，稻粱们终于是不用愁了。

坐在记者面前，乐堂科技主管研发的CEO陈博承认，《热血三国》获得了他们认为应有的市场业绩。不过，投身网页游戏研发的企业如此之多，作品密密麻麻，为什么《热血三国》能在竞争中获得成功，他却不肯在开始就说出记者想要知道的答案。



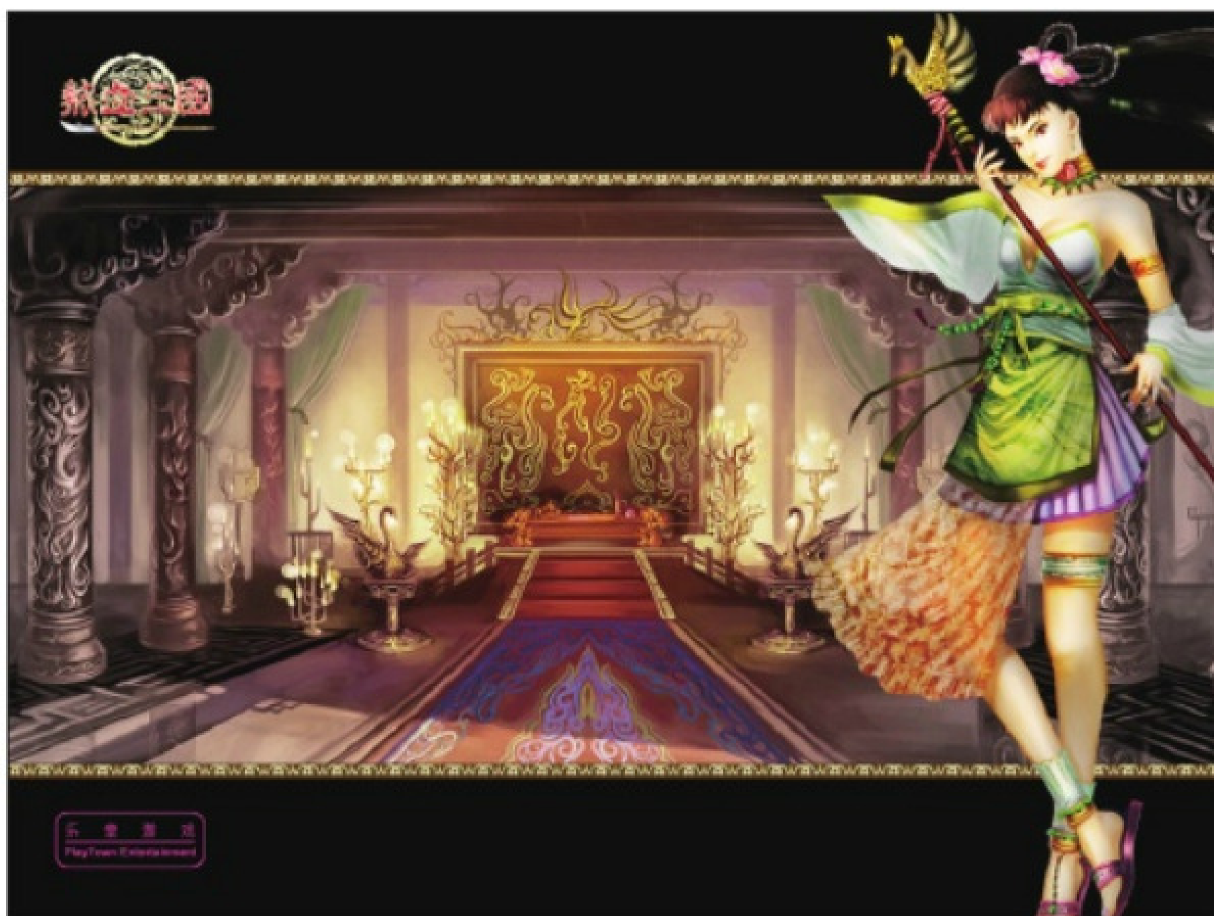
《热血三国》丰富多样的道具设定（部分）


为艺谋还是为稻粱谋，《热血三国》研发方乐堂科技总裁陈博接受本刊记者专访时，自信地给出了答案



《热血三国》运营方总裁杨冰兰介绍2009年运营计划


运营方乐港互动与北京云网签署合作协议


这个宫室内景的设计其实比较传统，不那么"雷人"

"我觉得，关键还是在于我们的作品有自己的特色和亮点吧。创新的口号人人都会喊，但如何实现，还是在于细节。《热血三国》最早在网页游戏中引入网络游戏中流行的副本概念，给玩家在相互争斗之余，带来了自娱自乐的空间，虽然说起来很简单，不过领一时之先，总是有一些额外的收益。此外《热血三国》是一个策略类型的网页游戏，因此在运筹谋划上的用户体验事先就做了特别的设计。策略的实现需要在游戏中进行，但策略的谋划是可以在游戏外的时间中思索的，这样事先的设计也就让游戏的乐趣体验在游戏时间外得到延伸，对于网页游戏这种以不连续进行的模式来说非常有吸引力。而在游戏中，我们又引入了部分动作设计元素，让策略类游戏也能有操作和争斗上的快感体验。想来是这几个因素组合在一起，让很多用户选择了《热血三国》而不是其他游戏。"

坦白说，这个解释虽然中规中矩，但却并没有真正回答问题。设计理念独特，制作精良的游戏，却在市场上铩羽而归，这样的先例实在太多太多。凭什么市场就要接受《热血三国》呢？不过记者并没有沿着这个思路展开追问，而是把话题转移到目前不景气的市场大环境下。的确，席卷全球的经济危机也是当下让从业者惴惴不安的问题。乐堂科技凭什么还能逆势而上，在一片"过冬"的声音中自得其乐。只是陈博对于记者的观点并不完全赞同，他认为金融风暴的来袭是客观事实，但对于中国，对于游戏行业的影响究竟有多大，却不能简单下结论。众所周知，风暴的发源地美国之所以遭受重创，其根本原因在于美国的经济过于依赖金融业这种"账面上的数字游戏"，而中国的经济则以实体为主，加工业虽然也受到波及，但程度要轻得多，国家拯救经济的力度也不逊于欧美政府，因此所谓"逆势"并没有足够的证据，至少游戏行业还在增长。最重要的是，游戏行业作为娱乐服务业，已成为现代人的基本生活需求之一。也许经济危机会让人暂停买车买房的计划，但吃饭穿衣和娱乐，却是在不安的经济氛围中必不可少的。某种程度上来说，还间接受益于危机，因为玩一个小时网页游戏的花费，要比唱一个小时卡拉OK，打一个小时保龄球的花费，平均计算下来少太多了。这种"替代效应"，也刺激了网页游戏在整体经济形势下的坚挺，乐堂科技不过是其中的一个受惠者而已。

21世纪最重要的资源

"谈谈你们对网页游戏研发的感受吧，对于获得了一定成功的企业来说，你们觉得网页游戏研发过程中存在的困难有哪些？"记者还是将话题拉回到最关心的研发问题上。

"钱和人。"陈博的回答出人意料地直接，"我们是2007年中旬进入网页游戏开发领域的，那个时候一个能被市场接受的项目，开发成本不过十几万到二十多万，一年半以后，同样的项目成本已增长到百万元规模了，这对于新晋者和新立项的作品都是一种压力。如果说钱的问题实际上还不算困难，那人的问题就是自始至终的症结了。我们缺乏人才，特别是缺乏核心制作人才。这个问题从网络游戏研发兴起的年代就存在，如今也延续到网页游戏研发中。"

可是要知道如今游戏行业是热门行业，削尖脑袋想进入的人为数不少。上海、北京、大连等地也有为数众多的游戏制作培训机构，难道他们培养出的人才就无一可用么？面对这个问题陈博有些无奈。

"因为整个行业如今缺乏的不仅仅是能担纲主策划或主美术的那种专业人才，还有那种能衔接内容设计和技术流程，把握整个项目走向的'导演'型人才。而这种人才是那些培训机构现有条件下短时期内培养不出来的。游戏制作这个东西更像是一种传统工艺，如果要制作精品，培养出所需要的核心人才，必须在一个成型且稳定的团队中，采用师傅带徒弟的模式慢慢培养。"

这个答案也并不算新鲜，但本刊记者注意到陈博的回答中有个独特之处，就是他用"工艺"形容游戏制作，而不是其他从业者回答中常见的"工业"或"流



很多人看到这个界面，都想起了早年在X86电脑上玩《三国志》系列游戏的光景



主城外的内政建筑，这看上去有些《文明》的风格



英雄美人，我们知道三国游戏一定不会少了红粉佳人的存在



美人与权力的诱惑，幸好，这只是个效果图，效果图而已

程”，这个用词是鲜见的。面对记者的追问，他继续解释，“这是因为每个游戏都是独特的，制作者的经验和心态在发生变化，市场需求也在发生变化，如果以一种标准化工业生产的模式来进行游戏制作，效率可能会有所提升，但对市场的契合度却会受到很大影响。中国游戏行业的两个自主研发成功典型，网易和巨人，产品表面上看来未必比国外游戏精致，但成功之处就在于精雕细琢，并深入把握住市场需求。要知道无论是‘大话’还是《征途》，正式运营之前都经过数年研发，并经历上百次测试，不断接受用户反馈进行修改，才有了最后的成功。短期看这样做成本会提升很多，不过市场对游戏的欢迎程度也是惊人的。同样的例子还有暴雪，一款作品也会经历多次跳票，不过最后的结果也是大获成功。这说明，以认真精致的态度来制作游戏，才有获得成功的基础，同时还需要同样认真耐心的态度来与用户沟通，把握市场，才能提高获得成功的几率。暴雪的高明在于他们已形成完备稳定的研发机制，而我们还需要在现有成功基础上继续摸索，一次成功，不意味着下一次也能成功。”到此为止，记者已经得到了想要知道的答案：严格雕琢，把握需求，说到底，认真二字而已。

不过仅仅具备优良的品质，这似乎并不能决定一款游戏的成功与否，一个典型的例子就是曾在国外红极一时的《无尽的任务》（EQ），在中国历经沉浮之后黯然离去。仿佛是为了进一步解释刚才的说法，陈博举了一个从业者都非常熟悉的例子：《传奇》。这款游戏就当时的制作水平来说，并不能算是那个年代的《魔兽世界》。但是它在当时取得的成功，却一点不逊色于《魔兽世界》后来在中国取得的成就。后人往往因为《传奇》游戏的制作品质而对它的凑走红并不服气，但是却脱离了当时的历史环境。事实上，在那个年代，电脑配置普遍不高，网络还主要依靠56K的猫来连接，这种环境下，即使是《魔兽世界》提前出生，也未必能在竞争中胜过《传奇》。同样的奇迹也发生在史玉柱的《征途》身上。究其原因，在适当的时机，参考合适的背景，做最符合市场需求的事情，这是陈天桥、史玉柱，以及更多后来人获得成功的根本因素。如今的网页游戏，正面临着行业环境的整体升级，以及市场多样化、细分化的要求，乐堂科技的《热血三国》所取得的成就，不过是这个时代带给从业者的第一波收获，更多的机遇与风险，其实还在后面。

其实，这个结论也适用于文章开始我们所思索的那个貌似简单的问题，“稻粱”和“艺”的博弈与共生。其实无论是游戏还是电影，作为一门艺术的表现形式，“稻粱”和“艺”的矛盾并没有极端到你死我活的地步。例如作为国粹的京剧艺术，过去同样需要在艺术和糊口之间寻找出路，但并不妨碍有人走出了无边的华彩。那些所谓孰轻孰重的徒劳争执，不过是双方面对市场和自我之间进行抉择时需要的一个借口罢了，真正的决心早已暗自下定。所以当名之昭昭的“张艺谋”用《英雄》选择他的稻粱之路之后，陈凯歌即使拍出《梅兰芳》，却也自知永远达不到《霸王别姬》的高度，更不用仰望梅兰芳先生的境界了。原因无它，面对稻粱的诱惑，他们再也做不到过去那样“为艺谋”时的严格认真。而“艺”与“稻粱”的契合点，不过是简单的“认真”二字，若有适合大众的“艺”在作品中，还是不会发愁“稻粱”。这也是早先名不见经传的冯小刚凭着不入高人法眼的贺岁喜剧片登堂入室，成为中国电影行业叫好又叫座的旗手的根本原因。只是“认真”二字说起来很容易，做起来却只有自己能知道。到底谁“为艺谋”，谁“为稻粱谋”，或者“艺”与“稻粱”兼得，却只有时间能够证明。

这个结论，同样适用于网页游戏，以及在其中辛苦遭逢的乐堂科技。

▶在线事件

金钱改变"魔兽"?

点题:继陆续开放收费转服、收费改名之后,暴雪最近在美服又推出一项新服务:收费定制角色,玩家只要支付15美元,就可以改变一个角色的性别、脸型、肤色等特征。虽然随后开始测试的3.0.8吸引了大家的注意力,但这个消息公布后还是引起大家的一些讨论,有的人觉得将来是不是可以付钱来改变角色的阵营、种族和职业呢?甚至会不会说付钱就能取得一些装备呢?

■福建 Dreamer


屠龙者格鲁尔在很长一段时间内都是许多公会进入盘牙神殿的障碍

针对大家的疑虑,暴雪赶紧说明,他们仅仅是开放一些对游戏没有什么影响的服务,而诸如改变阵营、种族和职业等影响就太大了。另外还强调目前没有计划让玩家使用现实中的货币购买游戏中的道具和金币,他们只是提供了一些趣味性的、没有实用价值的道具让玩家可以通过集换式卡牌取得,那只是一种行销手段,跟允许玩家直接用信用卡购买史诗装备完全是两回事。


战歌峡谷等战场中,一度有很多人利用跳墙等Bug作弊,暴雪并没有像3年前那样通过严厉封号杜绝

美服的金元色彩

前几天笔者第一次在美服的交易频道里看到有人叫卖双月卡,还宣称已经跟GM确认过这种交易是被许可的。这个说法很难让人相信,但是这让笔者想起国服的情形:金币和点卡的兑换是司空见惯的事情,虽然不能说官方推荐大家采取G团的办法刺激大家消费金币,但游戏里的金币交易是非常繁荣的。并不是说美服有一天也会变成那种样子,采用月卡的办法本身就杜绝了这种"灵活性",允许月卡和金币的兑换对暴雪没有任何好处。但是这让笔者想到一点,就是不管是暴雪还是其他的运营商,他们做出一项决定的出发点都是利益。



最近暴雪经常强调,《魔兽世界》是一款网络游戏,是要"与时俱进"的。想想看,《魔兽世界》运营几年来,从原版到"燃烧的远征"到"巫妖王之怒",这个游戏甚至连暴雪自己都改变了很多,有人说是成长,有人说是变得更实际。记得《魔兽世界》运营之初,暴雪三天两头就发布消息说又封了几万个号,对打钱者和任何违规行为都严厉打击,甚至是宁可错杀一千不可放过一个,而现在虽然还是有打击打钱的行为,但力度已经远没有那么强。我们看到的是暴雪不断宣布《魔兽世界》的玩家数量又达到一个新的纪录。

在熔火之心的时代,外服从《无尽的任务》过来的老牌公会Conquest仅仅是因为贴着墙壁跳过一组小鬼,就有多名成员被冠以"滥用游戏架构"的莫须有罪名而遭到暂封。而现在暴雪对于顶尖公会都会优先提供测试的账号,邀请并提供便利以求他们免费帮忙测试高端副本,还有当很多玩家利用游戏漏洞完成各种成就时暴雪也只能是被动地紧急修正。显然,在需要靠不断通过免费试玩、鼓励重新激活




“燃烧的远征”初期的玛瑟里顿是要让世界前50的公会都要花上一两个星期才能打过的



账号、奖励3倍经验值和斑马坐骑吸引大家招募朋友加入游戏等手段来增加玩家数量的时候，已经不可能再那么轻易地乱封账号减少自己的收入了。以前60级的时候，好的装备都是副本掉落、拾取绑定，金币除了购买史诗坐骑以及团队战的消耗品外就没有太大用途，到现在“巫妖王之怒”不仅有3人坐骑、摩托车等昂贵的坐骑吸引大家消耗金币，团队副本首领的掉落、徽章换取的装备等也开始有装备后绑定的，虽说出发点是让打团队副本的各大公会和成员可以有一些收入来平衡修理、消耗品等方面的支出，但实际上也刺激了游戏中的虚拟经济，诱使更多人去购买金币。

游戏设计的超利化

其实再看远一些，从《无尽的任务》到《魔兽世界》初期再到现在的版本，所有这些变化关键就在于玩家群体主体的变化。在《无尽的任务》时代，玩家整体素质很高，而且主要是资深的、狂热的玩家，有时间、有耐心，



喜欢有挑战性的内容，因此可以接受《无尽的任务》中枯燥无聊的反复刷怪。而游戏中有一个设计是，公会率先击败最终首领后连这个首领带整个区域都会一起消失，这是一个让其他所有公会的努力都变得毫无意义的极端设计，但它在《无尽的任务》里的确存在。《魔兽世界》的设计者和暴雪的工作人员当中本身就有不少《无尽的任务》的资深玩家，设计上在很多方面都延续了《无尽的任务》的思路，加入的声望系统也是要求你枯燥单调地反复刷怪或者重复一个任务。最典型的就是冬泉谷霜刃豹，你要跑到最北端接任务，然后跑到最南端完成，然后跑回去交任务，提高一点点声望，这样不断重复，有的人花了整整一个月的时间才拿到。副本的设计上也是尽量追求高难度，让世界顶尖的公会延续争夺世界首次击杀的竞赛，普通玩家根本无缘高端内容。PvP方面，后来加入的荣誉和军衔系统基本上要求你没日没夜地连续打战场，打上好多个星期才有可能达到最高军衔，取得史诗级的PvP装备。

从《无尽的任务》时代到《魔兽世界》的时代，游戏业在快速发展，《魔兽世界》取得空前成功，把网络游戏在欧美的发展带到一个新的高度，玩家的数量大大增加，但是不可避免，玩家的整体素质下降了。玩家群体的主体变成“休闲玩家”，大多数人没有那么多的时间，也没有那么好的耐心，他们玩游戏是追求工作、学习之余的放松，而不是折磨自己的挑战。可是在少数顶尖公会一步步挺进熔火之心、黑翼之巢、安其拉、纳克萨玛斯等各级副本享受挑战高难度的乐趣时，绝大多数公会还在低一级的副本中艰苦奋战，往往还因为


“燃烧的远征”末期的穆鲁被誉为难度设计近乎完美，最初只有一个装备、人员配置、团队配合等各方面都近乎完美，每个成员的发挥都无可挑剔的团队才能打过，成了继双子之后又一中高端公会杀手（差一点的公会根本就打不了），后来几近削弱，到3.0.2更新后就完全成了笑话


联盟的玩家都知道拥有冬泉谷的霜刃豹是疯狂和毅力的象征，曾有一个牧师不到60级的时候花了整整一个月没日没夜地刷声望取得这个坐骑，结果因为没有夜精灵声望无法使用而提出抗议，促使暴雪加入了反复交布提高声望的设计

挫折感而导致主力成员退出，公会解散。安其拉中的双子皇帝就因为独特的设计和高难度令许多公会屡屡碰壁，成为著名的“公会杀手”。除此之外，还有非常多的玩家根本就没有机会加入大公会，就连熔火之心都去不了，只能穿着5人副本的蓝色套装羡慕地看着那些中上游公会的成员一身紫装招摇过市。

到了第一个资料片《燃烧的远征》的时候，情况已经有了改变，尽管仍然有差距，但已经有更多的玩家可以进入黑暗神殿和海加尔山，也能取得不错的徽章装备，不过大多数玩家从头到尾也还是只能打卡拉赞而已。这次的《巫妖王之怒》有了更大幅度的改变，目前一些不错的临时队伍都可以打通英雄模式的纳克萨马斯，绝大多数玩家都能拿到不错的装备，跟那些宅男宅女们的主要差别只在于没有很酷的头衔和坐骑而已。当然这只是开始的阶段，针对很多玩家的不满，暴雪已经表示下一个团队副本难度会有所提高，但是也很明确地表示，他们绝不会再耗费大量设计时间和资源去设计只有5%玩家可以见识到的内容。



暴雪在“与时俱进”？

是啊，同样是每个月支付15美元，狂热的玩家并不比休闲玩家多付钱，算一下账，当然是让占绝大多数的休闲玩家满意，让他们源源不断地掏钱才是正道。我觉得有一样东西的改变是最有象征意义的：斯坦索姆的瑞文戴尔男爵掉落的亡灵军马，拥有这个游戏中最稀有的物品之一原本是一个玩家狂热和幸运的象征，最初是1/5000的掉落率，后来有所提高但仍需要刷上几百上千次才能拿到，但是又有几个玩家有那样的耐心和毅力去这么做呢。现在掉落率改成了1/100，尽管会让那些狂热的玩家感到失望，但不再是那么渺茫，就会刺激更多的玩家去刷。

过去很多人对暴雪的印象是精益求精，制作单机游戏都是经过严密测试，有着相比其他游戏出色很多的平衡性，对游戏质量非常负责，不惜屡屡跳票，这种风格与讲求实际的EA形成鲜明对比。但是尽管这些游戏卖得很好，也没能改善母公司的危机，一度还有消息说会被卖掉，甚至有经营网络游戏的亚洲公司有意收购。终究，《魔兽世界》的成功给暴雪和母公司都带来了转机，财源滚滚，而游戏的各个补丁和资料片也都及时甚至提早推出，尽量不让玩家因为缺乏新内容形成真空而丧失兴趣，有时仓促推出，没有经过严密测试还有很多漏洞，比如“燃烧的远征”推出时最后一个区域影月谷还没有全部完成、有些5人副本还有严重的Bug。“巫妖王之怒”也是在测试完全结束前就赶着推出，冰冠冰川的一些Bug仍然保留，晶歌森林的设计没有完成，PvP和PvE方面的平衡性也还不够完善。3.0.2更新后，惩戒骑士摇身变成比英雄职业还英雄的职业，结果又得大幅削弱。虽然暴雪是绝不可能彻底变得急功近利，但大家都很清楚，没有以前的精心制作，没有《魔兽争霸》系列建立的基础，也就没有《魔兽世界》的成功了。但是为了保证这棵摇钱树能够长久，暴雪和《魔兽世界》都在根据时代和玩家的改变而改变着，想想台服《大航海时代Online》的180°大转变，也许一年前朱骏的“免费论”并不是那么遥不可及。P





某金币销售网站通过非法的传送工具用1级角色的尸体排列成宣传网址的图案，让大家惊叹《魔兽世界》抵抗侵蚀的能力不再是那么强了



游戏中最稀有的物品之一——瑞文戴尔男爵掉落的亡灵军马本是一个玩家狂热和幸运的标志，现在掉落率提高到1%，这个调整是《魔兽世界》变化的一个明显标志



利用一个漏洞，无数的玩家钓到了这条超级稀有的鱼，轻松完成相关成就，暴雪对此没有任何动作，甚至据说还有官方人员说这是符合设计意图的



类型：第三人称射击
制作：Volition
发行：THQ
上市日期：2009年第1季度
推荐度：★★★★

红色派系——游击队

■北京 小武

Red Faction：Guerrilla


飞行背包可以让你驰骋在战场上


破坏的乐趣总是大于建设

在广袤荒凉的火星地表上反抗来自地球的占领军及其强权当局，发动当地人民的力量最终赶跑侵略者夺回自己的家园，这个主题就来自于“红色派系”的最新作《红色派系——游击队》。赤色的铁锤标记是“红色派系”的象征物之一，一位苦大仇深的工人阶级老大哥将手执采矿用的液压锤击碎压迫者们的建筑基石，让那不可一世的混凝土钢筋建筑倒塌化为瓦砾和废墟。《红色派系》一贯用的伎俩就是反抗和破坏：对高压的起义和摧毁关卡中的大部分物事。《游击队》这次将故事的描述视点转换为第三人称追尾，火星的艰苦生活环境也变为开放的世界，这又是一场伟大的革命。

现在回到5年前，在《红色派系2》中，作为救世主出现的地球防卫力量（EDF）从地球出发前往火星去帮助那里受苦的劳工阶级，击败唯利是图的阳极联合企业社团。50年过去了，火星不再是小小的采矿工厂，地表环境改进工程的成果让这颗红色的荒漠星球开始出现绿色的生态家园，殖民地也在逐渐扩大。火星的居住区域分为四大部分：Parker、Dust、Oasis和Eos。仅凭名字我们就能猜想个大概出来，Parker区仍然如同火星原来的地表一样充满红色的荒漠；Dust是稍微改善过的环境，尽管一样艰苦恶劣，但是人们已经可以居住；Oasis和地球上的地表差异不大，那里适宜人们生存；Eos则是最好的环境，如同绿洲一样滋润着生态万物。在本作中，游戏是非线性的，你可以在这4个区域自由穿梭，完成你的起义大业。

至于为什么50年后在这样的生态环境下，人们仍然被压迫，就要说到EDF了，他是拯救火星人民的大功臣。可惜在他取得了执政地位后，绝对的权力滋生绝对的腐败，现在好人变成了坏人，EDF在《游击队》中扮演着强权的角色，压榨着当地人民。

游戏的主角名叫Alec Mason，为了摆脱过去麻烦的缠绕，他从地球移民到了火星，准备在他兄弟Dan的帮助下，进入采矿业展开全新的生活。游戏世界特别钟爱这类被动、时势造就的角色，他们大多只是想逃避，却被不断的高压激励起来，不得不担当起英雄的角色。本作也不例外，Dan显然是红色派系的成员，在游击队面对EDF的一系列冲突中，Alec不得不选择加入激进的组织，以一大堆颇具恐怖分子色彩的破坏活动展开火星原住民的全面抗战。一场新的革命风暴正在酝酿，当局的镇压只会激起更猛烈的反抗。


这玩意似乎有些夸张了

在以往的岁月中，“环境破坏”始终是一种骗眼球的伎俩，我是说从最早的模型转换和“精灵”贴图、粒子特效的小把戏到多边形物体预先设置好的节点，标榜此类卖点的游戏，包括《红色派系》自己的早期作品都只是人为的规定和设置好你能破坏的物体场景，当这


混凝土块从钢架上剥离

些具有演出效果的场面第一次出现在你面前，你或许会喊“酷”，不过反复游戏后，你就会发现它们的局限性。《游击队》中，所有的环境物体都可破坏，关键是这些游戏中搭建好的模型会根据真实世界的物理法则作为基石，设计人员们采用Geo-mod系统模拟了建筑材料特性、承重系统、结构力学等复杂的因素，这可以让玩家的破坏行为达到不重复的效果。每一次破坏都带来不同的反馈，除非是关卡中的重要交通建筑，比如峡谷中的“大桥”之类，游戏中所有被破坏的建筑在玩家角色离开该区域后都会保持原样，直到你回到这里，它们还像你之前所见到的那样“保持原状”。至于“桥”这类的建筑被修复，制作小组也有他们自己的理由，因为游戏世界需要这类方便快捷的设施，所以EDF会在你破坏后派人进行修复。


从爆炸的碎片上判断游戏的物理引擎似乎也不如厂商宣传得那样强大

《游击队》采用第三人称的追尾视角，设计人员宣称这有利于玩家更容易观察周围的环境，尤其是在建筑物倒塌的场面中，玩家可以轻易判断残骸的落点。载具系统一样可以破坏，玩家可以自由选择载具的类型，工程用机械、越野飞车，甚至拖拉机都在可选名单之列。第三人称也带来了战斗时的掩护系统，在《游击队》中，EDF拥有强大的火力和良好的军事训练，玩家方作为反抗组织与其正面对抗是很不理智的，掩护系统方便又简易，但并不是完全可靠。像《战争机器2》的掩体已经出现了被破坏后暴露目标的状况，在《游击队》中更甚，摧毁目标带来的残骸也可以遮挡你的身影，但它们和墙体一样脆弱，这种特性是双向的，你可以破坏AI躲藏的掩体，当然电脑也可以破坏你的，游戏鼓励多元的尝试方法，一味靠掩体打阵地战并不是好办法。


制敌的方式多种多样，爆破时最快的选择

不仅游戏环境是开放的，游戏任务的完成方式和进行路线同样也具有开放性。武器的选择也会影响到玩家的行为，如果玩家喜欢偷偷摸摸避免正面冲突的话，可以选择潜行在建筑物中埋设爆炸物，然后在远距离进行爆炸，欢乐地看着冒出的火光。如果你喜欢亲历亲为，也可以扛起大锤拆散建筑物的钢结构支架，这会花费不少时间，不过体验一回拆墙的感觉也蛮不错。游戏中也有很多种类的热兵器，像火箭发射器、致命的填射工程焊接枪、邪恶的锯片发射器、纳米步枪、轨道枪和各种炸弹。常规的武器也一样不少，手枪、步枪、地雷应有尽有，玩家短时间内很难分辨武器的特性。你还可以把一枚激活的黏性爆雷送给当地民众，当这个倒霉的家伙因为太兴奋而最终引爆时，很多人会露出邪恶的笑容吧。

游戏中也有类似地盘的设定，玩家要周旋在民众士气与EDF的控制力之间，他们之间的对比与玩家的游戏行为息息相关，如果玩家干掉了EDF宣传总部，可以大大激发群众的士气，也会给主角带来不少支援，甚至会不断有人加入部队与你一同征战。如果破坏的是EDF的监管部分，则可以瘫痪他们在这个区域的管理职能，让玩家的穿行更加安全和便利。虽然解放区域会带来盟友和群众支持，但是也会引发EDF的反击，总体来说地盘的争斗会逐渐改变双方实力的比重，到最后你也可以获得更多的任务类型和新区域。比如护送、袭击、争夺矿物资源和武器补给、定点破坏等。

《游击队》的多人游戏系统比起其他游戏来说，多了不少爆破物的运用。玩家甚至可以把黏性爆雷贴到其他玩家身上。这就给快节奏的死亡竞赛添加了更多变数，玩家可以直接遥控地雷或者激活它们的自动爆破功能，当然地雷也有其鲜明的红色闪光标志，让你适当规避他们，但是首先在混乱的战场上能够发现这些爆破物并不是十分容易的事，这些爆雷可以被安放到任何地点：墙壁、天花板、墙角甚至上面说过的倒霉蛋的身上。那把邪恶的锯片发射器在游戏里也被称为“Grinder”，通常射击模式下“Grinder”的威力小于其他火器，但是这把武器也可采用充能的发射模式，此时它所发射的锯片具有强大杀伤力，也十分血腥。破墙用的大锤同样也可应用于多人游戏中，它的威力强大，没有什么比用大锤结果倒在地上的对手更豪快的事情了，那种类似处决的效果让人非常激动。游戏中设有多种不同的强化背包，包括加速的敏捷步兵背包、直升机背包和火箭背包。震波背包可以让你的角色拥有一击制敌的范围打击效果，配合大锤将是战场上的利器；增强火力背包则是火箭发射器爱好者的大杀器，它可以暂时给予佩带者无限的弹药储备。除了这些之外，《游击队》将提供至少两种模式的12人对战系统，包括团队死亡竞赛模式的团队混战和争夺建筑物的伤害控制模式，在后一种多人游戏中，玩家将分成建设者和破坏者两个阵营为了争夺地图上的3个建筑物进行斗争。


爆炸的大场面总是少不了的

因为《游击队》中的环境破坏系统在多人游戏中一样表现出色，所以战场上的变化更多，玩家的策略也就更加灵活，从制作组公布的演示来看，多人游戏和《战争机器》的火爆程度十分相似。据说单人模式的地图规模将大于《黑道圣徒2》，如此看来，《红色派系——游击队》在商业竞争中还是可以争得一席之地的。P

战争领袖——国家冲突

War Leaders: Clash of Nations

■江苏 老黑

类型：即时战略
扭伤：Enigma
发行：CDV
上市日期：2009年2月
推荐度：★★★★


美军挺进菲律宾

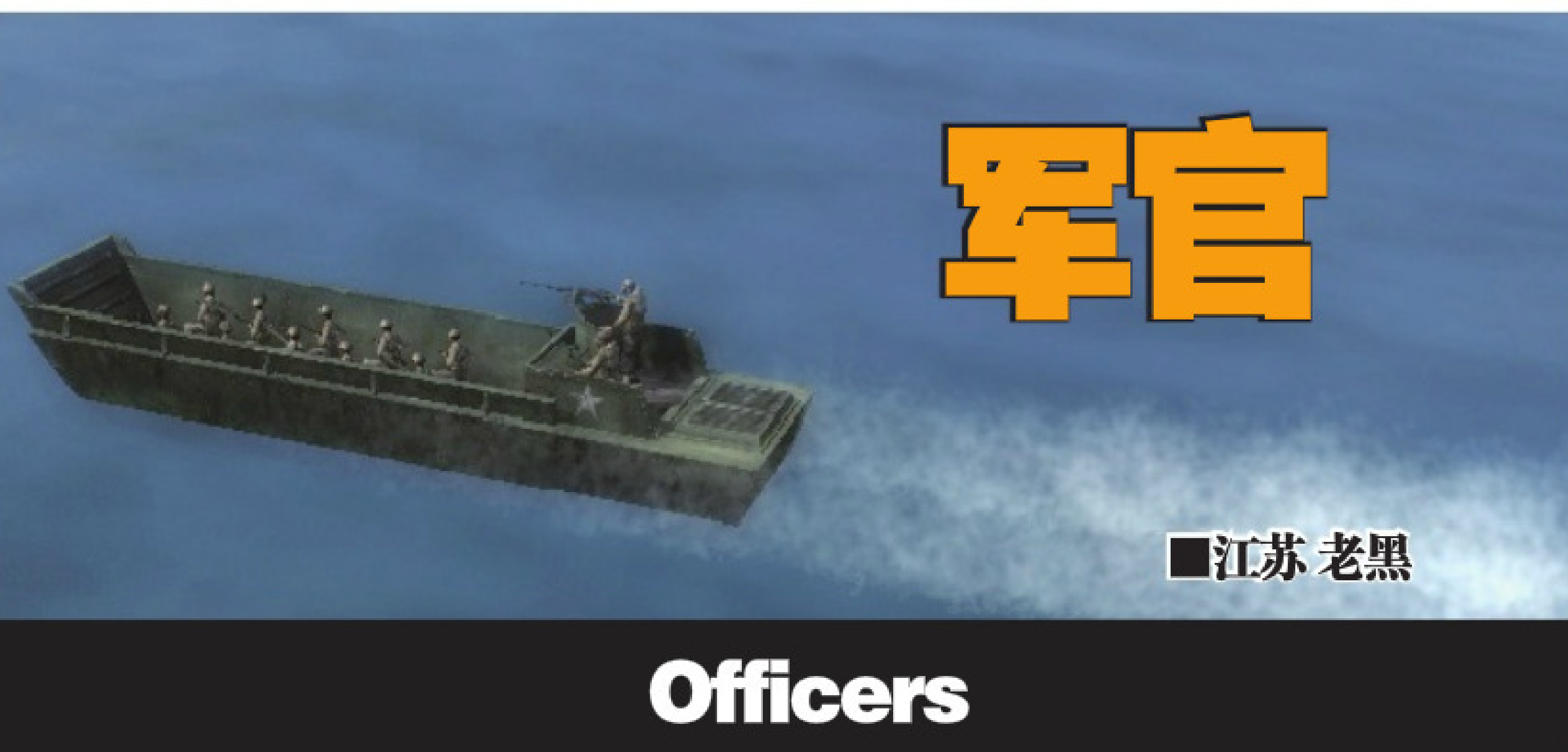
CDV似乎对二战题材的即时战略游戏情有独钟，在《战争领袖——国家冲突》中，玩家不但可以找到熟悉的RTS玩法，游戏还将加入更多具有战略深度的策略内容。游戏以二战为背景，但战役、情节的发展将不拘泥于历史本身。玩家可以从美国、英国、法国等7个国家中挑选一个作为自己的扮演对象，每个国家都有独立的优势和发展方式，游戏的战略界面同《全面战争》系列非常类似，玩家选取、点击一个个代表军队、外交官、间谍的图标，然后在全球地图上完成各种任务。游戏的管理包括军备研究、经济发展、资源配给等方面，不但每个国家都具有科技树的设计，而且玩家在游戏中可以涉及到的管理命令数量也要根据实力发展来决定。空地一体化的第二次世界大战中，不存在纯粹意义上的“前线”和“后方”的概念，为了突出这一特性，游戏中加入了更多瘫痪对方军备生产能力的战略选项，如美国可以使用远程轰炸机向对方的腹地实施战略轰炸。玩家就像一个大国的战时领袖那样，让整个国家变成一个高速运转的战争机器。


美军阻止德军轰炸机的袭击

游戏的战争场面以全3D即时方式表现，它不仅仅只是一个3D版的《突袭》，还可以针对战争的规模，在上帝视角和同《冲突世界》类似的尾随视角中自由切换，在更好的操控和更高的视觉享受中找到平衡。

军官

Officers



■江苏 老黑

类型：即时战略
制作：3AGames
发行：Tri Synergy
上市日期：2009年2月
推荐度：★★★☆


戒备森严的德军车站

欧美游戏制作组对于二战题材游戏的阵营划分，一直都没有“大是大非”的观念，玩家既可以扮演同盟国对轴心国展开迎头痛击，也可以带领着法西斯军队继续自己对全人类的挑战。俄国制作组3AGames更看中战争的正义性，他们即将发售的即时战略游戏《军官》中只能扮演美军（很奇怪为什么不是前苏联红军），在诺曼底登陆之后向纳粹的巢穴挺进。

超级庞大的地图是《军官》的一大卖点，游戏中的标准地图为25km×25km，即便命令一辆吉普车跑个来回，至少也要花上20分钟，游戏的每一个战役都将花上数小时时间才能完成，这不禁让人想到了《最高指挥官》的庞大战场，而《军官》也将成为战场最为庞大的现实题材游戏。另外，游戏并没有战场迷雾的设计，从进入战场的那一刻起，地形、地貌情况可以被玩家尽收眼底，但敌人的具体位置则要依靠侦察兵、飞机的观测才能显示出来。

情报是战场决胜的关键，《军官》中敌方信息的呈现也将更为真实化：遭到敌人远程炮火袭击过一段时间后，玩家可以根据弹道来判断出来袭方向，敌炮群的大体位置也会以图标形式显示在地图上（但如果对方已经转移了炮兵阵地，那么你就很有可能对着无人区白白浪费炮弹）。坦克群在启动之后，其发动机的噪声也会变为玩家捕获目标的关键。相对而言，步兵这样的轻型单位，则可以神不知鬼不觉的方式摸到敌人后方大肆破坏。


奥马哈海滩登陆战

多人连线《极度恐慌2》

F.E.A.R.2

□湖南 神榜兄

类型：射击
制作：Monolith
发行：Warner Bros. Interactive Entertainment
上市日期：2009年2月10日
推荐度：★★★★

多人模式重点强化

当年《极度恐慌》（下文简称F.E.A.R.）得到玩家高度认同，源于游戏高水准的单机流程，但子弹时间、恐怖氛围等要素是很难套用到火爆的多人对战中的，这就造成了F.E.A.R.的联机相当平庸。在更换发行商，尤其是制作组准备将Xbox 360作为主平台之后，制作组对多人模式进行了重新设计，玩家除可通过合作模式来分享惊悚体验外，还有更多的火爆对战等待着玩家。制作组日前公布了如下两个新颖的多人模式：

装甲前线模式

在本刊先前单机模式的前瞻中，曾经介绍过一种重型战斗机甲。在装甲模式中，两支相互敌对玩家队伍的目标，是占领地图上5个战略点，每个队伍中都会有一部机甲提供支援（需要一名玩家充当驾驶员）。机甲本身装备有两门火神炮和火箭发射器，可谓是步兵杀手，但惧怕能量武器和火箭弹的攻击。机甲是整个小队的中流砥柱，而它本身敏捷性上的不足，又极容易遭到杀手锏武器的损毁。这就要求玩家们高度协作，为机甲提供掩护，同时也保证机甲的重火力对己方部队的保护。


滴血的手术室

闪电战模式

“闪电战”是F.E.A.R.2对传统FPS夺旗模式的一种再创作：游戏中以一种名叫PHLAGs的气体罐代替了旗帜，每张地图中有2枚PHLAGs，一方玩家的任务是夺取PHLAGs，然后将其带回至本方基地。每个PHLAGs在被移动后，都会流出散发荧光的液体，便于夺回“旗帜”的敌人追踪和猎杀。另一派玩家的任务则是阻止PHLAGs被夺走，每带回一枚PHLAGs，则在原来的位置会重生出这种“旗帜”。在规定的回合到达以后，则双方玩家的任务交换，然后根据各派玩家获得PHLAGs的数量来判定输赢情况。P

战争岗位——血战太平洋



□湖南 神榜兄

Battlestations: Pacific

类型：射击
制作：Eidos Interactive
发行：Eidos Interactive
上市日期：2009年第二季度
推荐度：★★★★


圣特克鲁斯海战中美军损失惨重，但同时也给日本空军带来了重挫

传奇的延续

2007年的《战争岗位——中途岛战役》是一款融合了策略与射击两大要素的混血形态游戏，既可以满足玩家对海空战场的宏观部署，又能够置身于二战中经典的飞机、战舰之中，以最直观的方式体验蓝天碧海之上的惨烈搏杀。它的下一款作品——《战争岗位——血战太平洋》（以下简称BP）将于2009年第二季度面世，游戏既保留了前作大受好评的两种游戏方式的混合，也加入了更多的革新性设计。

太平洋战争的白热化阶段

BP的故事发生在前作4个月后，即1942年10月，中途岛战役是这个太平洋战争历史上的转折点，从此以后日本帝国海军的优势不复存在。在圣特克鲁斯岛（Santa Cruz）的战役中，美军的大黄蜂号航母被击沉，企业号航母遭受重创，但英勇的美军飞行员击落了大量的日军战机，日军的海空军力被双重削弱之后从此一蹶不振，一步步走向战败的最终结局。


难道甲板上的战机都是隐形的？

而整个圣特克鲁斯之战，仅仅只是BP的开头而已。本作中玩家将担任企业号的指挥官，你可以化身为F4F“野猫”战机、TBF“复仇者”鱼雷轰炸机、SBD“无畏”俯冲轰炸机的飞行员，冒着防空炮火和零式战机喷射的子弹，尽可能多的击落日本战机，掩护己方舰队，并有机会改写大黄蜂号被击沉的历史。P

《妖怪A梦》里的田园风光



类型： 大型多人在线
制作： 朗玛信息
发行： 朗玛信息
上市日期： 2009年第二季度
推度度： ★★★☆

■北京 小问


战斗画面

从主流网络游戏网站得到的信息，2008年底到2009年初进入测试期的网络游戏已经达到近30款，从游戏类型来看，这些产品中角色扮演类仍是玩家的第一选择，但在司空见惯的游戏设定上如何诠释角色扮演的创新呢？由朗玛信息自主研发的《妖怪A梦》就有了全新的视角，这款大型2D回合制Q版多人在线网游在主角人设、游戏玩法和规则、家园设计等方面有诸多创新之举，将让玩家踏上一段奇妙旅程！让玩家告别缥缈的上古神话，远离虚无的神鬼时空，来到充满童话意境的世界，感受“绿树村边合，青山郭外斜”的田园风光，舒缓玩家忙碌的脚步，在这里游山玩水，体验闲情雅致。

纯Q画风 轻松新感受

《妖怪A梦》颠覆了以往单纯靠打怪升级的游戏模式，提供多种提升途径，让玩家亦动亦静体验游戏乐趣。它还将妖怪的世界观、精美的田园画面、独特的宠物养成体系、百变的家园、新颖的挂机机制等具有独创特色的系统，融合到这款免费的大型休闲游戏之中，让玩家能够充分“享受”游戏带来的轻松愉悦，而不是将玩家“束缚”到游戏里！注重游戏乐趣、注重玩家的感受，《妖怪A梦》中设计了多种协助玩家娱乐的方式，比如自动寻路系统、自动打怪系统、任务系统、管家/精灵雇佣系统等，把玩家从以往繁重的玩游戏体力劳动中解放出来，将轻松网游进行到底。



与众不同 梦幻新家园

家园建设系统是该游戏的一大特色，可以满足玩家对自己家园的无限遐想和自己动手的兴趣。妖怪们可以在自己的家园里建造各种功能建筑，让玩家在里面能吃能睡能劳动，玩家还可以种植各种树木、花草，甚至放置蝴蝶。各种五彩缤纷的树木和花草不但可以美化家园，还可以砍伐材料为日常生活提供所需。玩家之间还可以相互串门，切磋和观摩各自的家园建设。在画风方面，家园根据怪物五行属性不同有各自的特色。金属性家园造型奇特，新颖前卫；木属性家园枝横蔓绕，宁静温馨；水属性家园流水潺潺，清新幽雅；火属性家园熔岩滚滚，热情奔放；土属性家园风格质朴，古老神秘。

视频美女 交流新方式

宠物的学习系统是《妖怪A梦》的又一大特色。为了让玩家享受轻松的游戏氛围，并与传统游戏中依靠打怪升级来提升属性的方式相区别，《妖怪A梦》中宠物的属性（力量、敏捷、体力、智力等）是依靠在学校上课来提升的，而在上学的过程中，玩家除了可以常规进行聊天交友外，朗玛还凭借当年开发和运营即时通讯工具积累的音/视频技术和经验，把相关技术加入到宠物学习系统（游戏教室）中，让美女主持与玩家共同交流游戏乐趣，让玩家能体验到更为生动的等级提升感受。当然，这一特色详情目前还不尽了解，具体表现怎样还需要大家拭目以待，在2009年春季正式测试时才能初见端倪。


家园图

养一只有文化的小妖怪

在《妖怪A梦》游戏中，朗玛公司十分注重文化内涵的塑造。朗玛认为，游戏的本质是文化。一款好的游戏，一定是一部有着良好文化内涵和底蕴的产品。朗玛公司在游戏里设置了一系列带有浓厚思想文化主题的主线任务，比如“感恩”“友谊”“责任”“分享”“坚持”等。玩家通过带领自己在游戏里的小妖怪，可以潜移默化地感受到传统文化价值观的熏陶，从而让玩家在游戏过程中，有着更多更美好的精神追求。P

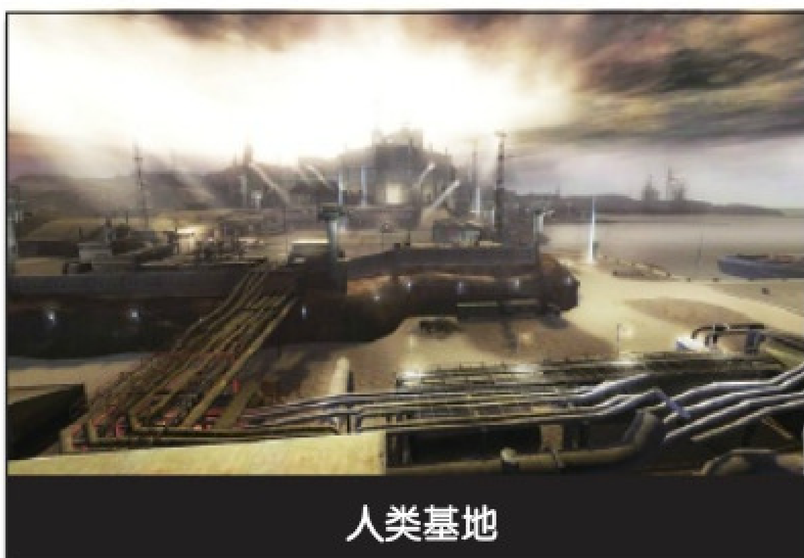


狂暴咆哮



Stormrise

类型：即时战略
制作：Creative Assembly
发行：SEGA
上市日期：2009年3月24日
推荐度：★★★★


人类基地

为手柄而生的RTS游戏

由于操作设备的限制，PC平台的RTS游戏不可能以原汁原味的方式在游戏机平台上再现。手柄控制的RTS游戏一般都淡化微操作，强化兵种之间的相生相克，采用团队控制而不是点选式的操作模式。事实上早在几年之前，由Creative Assembly开创的《全面战争》系列就已经采用这种模式来表现气势恢弘的战场全景，但这一系列从来没有推出过游戏机版本，而Creative Assembly也极少涉足游戏机平台的软件开发。在即将推出的《狂暴咆哮》（以下简称SR）中，CA工作室将为我们带来一款堪称未来派的《全面战争》，它以“全战”经典的操控方式为基础进行大量改进，并将在PC和游戏机平台同期发售。CA特别强调，本作的操作完全是从Xbox 360手柄的键位布局来考虑，“鼠标+键盘”的操作反而会变得特别繁琐，考虑到Xbox 360手柄已经成为Games for Windows游戏的标准配置，对于PC玩家而言，依然可以获得最佳的游戏体验。

操控方式

SR使用了典型的末世科幻世界观，游戏中存在两大派别：拥有高科技的“梯队”（Echelon），和由各种“体型”的突变怪物构成军团主力的塞族（Sai）。目前对外演示的Demo介绍了塞族的使用方法，演示开头的场景位于一处巨大的地穴之中，制作者试玩的画外音介绍，SR可以使用手柄上的左右摇杆和A键，实现将近90种命令。

左摇杆用于控制光标移动，如果先前选中一个单位，玩家就可以通过左摇杆结合A键来定义路点，无需键盘上的组合键就可以实现单位的巡逻、路点移动。右摇杆横向8个方向的移动，可以将光标直接移动到画面中玩家想选中的单位头上。将右摇杆转动一圈，则是全选当前视角下的所有单位。

真正三维空间下的战斗

在Ubisoft已经推出的《末日战争》中，已经不存在真正意义上的“上帝视角”，机位始终位于选中单位的后方，在此之前的《冲突世界》中也采用了这种前卫方式来表现火爆的战场。但就《末日战争》的实际效果来看，如果不切换到指挥车视角，则游戏的默认视角极其混乱，造成操作上难以想象的困难。SR依然采用这种尾随式的视角，但通过对空中单位作用的加强，玩家依然可以通过来自“天眼”的引导，来实现地面单位的机动部署。

制作组强调，SR的空中单位最重要的功能不是战斗，而是观测。所谓的3D即时战略游戏，实际上依然是建立在“地面”和“空中”两个二维平面之上，SR中则引入了“高度”的设计，空中单位飞得越高，就可以看得更远。在需要进行宏观的战略操作时，玩家可以切换到一个空中单位的视角，然后以传统的“上帝视角”方式指挥地面单位战斗。

每个种族包含将近10种基本单位，并且会有基本、重型、精英3种不同的形态，除了攻防参数外，其攻击方式也会发生变化。目前公布最多的是塞族兵种：“狂暴”是一种重型坦克属性的怪物，“长相”类似河马，没有远程攻击能力，但近战的践踏效果非常惊人，并且可以用撞击方式高效率地摧毁建筑物。“野蛮女王”是一个巨型蜘蛛怪，除了基本的近战伤害以外，还可以喷射酸液来攻击对手的重甲单位，它还能孵出许多小型的蜘蛛怪来作为自己的护卫。“鬼龙”则是塞族的空中单位，空战和侦察是它最重要的功能，尽管其攻击能力相当一般，但可以在一定时间内对敌人的单位进行精神控制，使其自相残杀。P


激光武器启动


“狂暴”虐杀人类小兵

通缉犯——致命武器



Wanted: Weapons of Fate

类型：动作射击
制作：Grin Barcelona
发行：Warner Bros
上市日期：2009年5月
推荐度：★★★★☆


想要保命，那就要多找掩体

近年来，一些热门的好莱坞动作大片均会顺势推出电影改编的同名游戏，来赚取额外的收入，像《功夫熊猫》《钢铁侠》《007——量子危机》《绿巨人》等几部品质不错的同名游戏，大家在欣赏电影之余，还能体验到游戏的乐趣。当然，目前最受玩家关注的同名游戏还是安吉丽娜·茱莉主演的《通缉令——致命武器》，究竟这款游戏好在哪里呢？是否能像电影那样耍酷？

电影剧情的延续

众所周知，《通缉令》电影已于2008年下半年在全球上映，并取得了上亿美元的票房收入，是近年来少有的低成本高票房商业大片。因此，延后一年推出的《通缉令》游戏版为了照顾大部分已看过电影的玩家，将不会采用电影剧情，而是讲述电影剧情结束2小时之后的故事。在电影中，主角韦斯利·吉普森为了给父亲报仇才成为杀人如麻的刺客，但在游戏中，韦斯利父亲克洛斯却令人惊奇地出现了，他不仅没死，而且还将与韦斯利一起追杀法国兄弟会，因此玩家在游戏中有机会同时扮演韦斯利和克洛斯，上演一场经典的刺客“父子档”。不仅如此，《通缉令》游戏版吸收了电影与小说的特色，详细刻画了整个世界结构，其制作小组Grin Barcelona更是承诺将开发重点放在克洛斯的不死之谜和韦斯利母亲的神秘事件上，给玩家带来不一样的精彩故事。

神出鬼没的暗杀

作为一名职业刺客，韦斯利拥有高超的暗杀能力，经常能够给近身的敌人带来致命一击。不过，其暗杀方式却只有一种，但也是最直接的，那便是用匕首割断敌人的咽喉。这种方式看上去非常简单，却要求玩家掌握熟练的潜行技巧，必须在敌人的眼皮底下随意行走，还经常出现在敌人身后，一手挟持住对方身体，一手拿出匕首进行割喉。在割喉瞬间，鲜红的血液会顿时喷射而出，而视角镜头也会切换成特写模式，让玩家从另一角度感受暗杀的刺激和爽快。尽管如此，一名优秀的刺客更擅长利用周围环境来掩护自己，因此玩家在游戏中需要利用各种掩体来进行隐蔽行动，一旦靠在掩体后面，不仅能窥视周围的角落，还能推动某些掩体缓慢前进。例如在某个任务中，韦斯利需要在一架客机内对付众多神秘的枪手，他可蹲在手推车后面，用身体推着手推车沿过道前进，直到逼近敌人为止。

拐弯抹角的子弹

听过会拐弯的子弹没？根据弹道学和物理学的原理，高速飞行的子弹拐弯可能性几乎为0，但在游戏里，一切却皆有可能。除了拥有高超的暗杀能力外，韦斯利还掌握了一项令人匪夷所思的家族特技“弧线枪法”，即通过甩枪，发射出去的子弹会随意拐弯，这项特技能使韦斯利进行更为华丽的暗杀。与韦斯利一样，不少对手也是职业刺客，懂得如何掩护自己，但在韦斯利面前，这些掩护都是无效的，无论对方躲在哪里，他发射出去的子弹都能沿着他所想的弧线绕过障碍，直到击中目标为止。子弹的飞行路线比较多变，有时从上绕过障碍，有时从两侧绕过障碍，有时弧度特别大，只要击中目标，视角镜头也会像电影那样来一个精彩的特写。不过，这种特技可不是随便就能使用的，需要玩家掌握一定的射击技巧，在恰当的位置熟练地晃动鼠标才能制造出如此美丽的“弧线”。

处处不离耍酷

无论是近身暗杀还是远处甩枪，《通缉令——致命武器》均离不开电影的宗旨——“耍酷”。为了让玩家一酷到底，韦斯利在行进过程中还能施展各种高难度的动作，例如地面滑行、蹬墙反弹跳、左右翻滚等，如果与暗杀甩枪结合使用，那一连串的华丽动作简直是动作大片的重新演绎。更令人兴奋的是，游戏还拥有曾酷炫多年的“子弹时间”，玩家可借助子弹时间从容地击毙任何一个敌人，只不过子弹时间的使用次数有限，每次使用都会消耗韦斯利身体的特殊能量，而这种能量却需要玩家施展各种连贯动作来积累。因此，想要让游戏变得更为简单，那就要不断地耍酷，一路酷到底。P


子弹好像手雷一样“投掷”出去

黑道圣徒 2



■北京 JVHV

Saints Row 2

类型： 动作
制作： Volition
发行： THQ
上市日期： 2009年第1季度
推荐度： ★★★★



博彩行业总是少不了黑道人



武装直升机

《黑道圣徒》是GTA类游戏中比较成功的一个效仿者，游戏包含不少古灵精怪的点子深受玩家欢迎。这种花里胡哨的噱头在续作中更被厂商发扬光大，游戏的Console版本已经发售，PC版本则因为一些诸如“延长开发时间是为了追求更好的品质”这样的陈词滥调而被延期到2009年。

PC版本的开发工作由Volition制作，THQ宣称PC版绝对不是简单地拷贝源代码的移植游戏，它将针对PC平台的硬件特点作出改进，像是键盘+鼠标的操纵方式、可调的视觉等级和屏幕比例、反锯齿之类的特效等。Volition是从曾经创造出“天旋地转”系列的著名开发商Parallax Software分裂出来的制作小组，它的战果也极为辉煌，包括《自由空间》系列、《红色派系》系列、《召唤者》和《黑道圣徒》一大堆英名显赫的游戏。

《黑道圣徒2》在宣传上可谓奇招迭出，他们找来成人电影明星Tera Patrick大做文章，Tera有着傲人的曲线，同时也是个硬核玩家。GTA带来的游戏方式将自由的沙盒形式和拟真的城市关卡结构融合到一起，在表现美国黑帮的细节上入木三分。不过，严格说来GTA是从一种戏谑的角度来描述游戏世界的，很多人对它所呈现的迈阿密或者自由城的风味表示赞叹，但游戏并不那么严谨地写实，所以大家还是能够以平常心对待游戏中的行为。直到GTA4，游戏风格趋向于严肃，在以往大开大阖的夸张手法下，游戏也有了不少节制。虽然GTA4获得满堂彩，玩家们仍然对GTA式游戏趋之若鹜，而《黑道圣徒2》带来的还是以往喧哗、暴力、无所顾忌的游戏体验。

在本作中数量庞大、令人应接不暇的任务仍然占据主导，玩家完成它们，获得回报和声望，继续开拓自己的版图，接受更多的挑战。金钱可以为你的角色带来更好的装备，以应付你面临的各种状况。游戏增加了劫持人质的新系统，随便抓一个倒霉的家伙充当和警察谈判的筹码或者让交火中的对手投鼠忌器。游戏给予玩家的自由度更大，并且充满恶趣味，比如给帮派里的女性成员添置渔网袜，让她们招摇过市；在游戏中的市中心一边裸奔一边疯狂地大叫；把邻居待售的房屋外围涂满上大便以致让房子的价格一落千丈，这些全都随你心意，当然这格调不怎么高雅。要注意，这游戏是15禁，有很多内容是儿童不宜，可这也满足了许多人内心邪恶的捣蛋欲望。



来的都是生意人

是的，游戏中的很多行为离经叛道，光怪陆离，诚恳地说，他们做起来的确很有趣，因为你在现实中完全不能这么干。比如从安放了炸弹即将爆炸的大楼上飞速跳下，借用天窗缓冲，再帅气地打开降落伞，在爆炸的火光中从天而降；或者穿着防火服，开着四轮机车干脆在大街上四处放火，烧得街坊四邻、不相干的路人惊慌失措，大叫奔逃，感觉上只有精神病才这么干，但是这种肆无忌惮的



自定义帮派成员服饰


街头上的帮派火并仍然是重头戏

游戏风格确实让人着迷。

《黑道圣徒2》所具有的最大改进是多人游戏，它可以提供你任何时间、任何地点加入或邀请同伴干一些出格的事。比如你想从空中向恬静的郊区抛撒垃圾，只要联络上开着直升机的朋友就马上能做到。在故事模式也可以邀请和参与任何人的游戏，只需要简单的十字键操作就能马上核准请求，发送到对方那里。游戏也支持12人的死斗模式，你可以和一群狐朋狗友为了钱和等级大开杀戒，这在GTA4里可是做不到的。

尽管游戏尺度很有些出格，你也能满足自己无数的变态欲望，但是《黑道圣徒2》在品质的全面升级上并不那么明显，主观的表现在画面上，游戏中的主要角色贴图尚可，至于环境和光照效果就很一般了，只靠着少数视觉特效点缀，虽然某些场面也能让人眼前一亮，不过总体来说，游戏的图像效果不能和GTA4相比。游戏的AI表现也并不出色，更多的路人只是僵硬地填充在关卡上，等着你大开杀戒。游戏和早期GTA的作品类似，在概念上是很完善的，但是细节不足。

在PS2时代，因为前所未有的开放关卡，蹩脚的AI和简单的室内结构不会让我们太在意，但是现在如果一款游戏在细节上不能精雕细琢就未免有些美中不足了。

因为本作的澳版已经抢先发售，看国外玩家的回应还有不少讨厌的Bug，甚至有一些影响稳定性的问题存在，不过毕竟是PC上近期可以玩到的一款GTA类游戏。因为GTA4 PC版在优化上的诸多不足，所以本作显得尤为珍贵。如果你喜欢GTA like，还是去买一台Xbox 360最合算。P

上市游戏热报

■晶合实验室 英熊

前言： 今次必须要提到Ubisoft和它的《波斯王子》！虽然“卡通渲染”早已不是一个新名词，但被如此完美应用于游戏中，得到广大玩家如潮水般一致好评。一个经典系列每出续作，都不免被人品头论足，而赶在2008年尾上市的最新一代《波斯王子》不但没丢系列的面子，更成为一个新的转折点，在目前单机市场窘迫的情况下，无疑受到大家的热烈欢迎。在此，笔者也不禁要为它鼓鼓掌（啪啪啪……）。

波斯王子
Prince of Persia

原本宣称在2009年才会面市的《波斯王子》在2008年年底就惊喜出炉，这可算是Ubisoft的年度大作了。游戏首次采用了卡通渲染技术来表现游戏的画面，看起来与动画片相差无几，为玩家带来了前所未有的动作游戏新体验。新作的核心游戏内容也向《塞尔达传说》靠拢，以战斗、迷宫、解谜和Boss战作为游戏的主要乐趣。在本作的战斗中，同时出现的敌人数量有所减少，不过这可不意味着难度下降，相反，本次的敌人更加聪明、危险，你甚至可以将战斗部分当作是一款格斗游戏。

制作厂商	Ubisoft Montreal
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	动作冒险
上市日期	2008年12月12日



推荐度：85

阿尔戈英雄的崛起
Rise of the Argonauts

年轻英武的君主在新婚之夜失去了心爱的王后，这样的打击是“伊阿宋”所不能承受的。为了救活自己的爱人，这位君主驾驶自己庞大的海船“阿尔戈”，开始了寻找金羊毛的冒险之旅。这样悲情的开场，轻易就打动了玩家的心。而进入游戏之后，看到的不仅具有实时性，更具有弹性、动态的“物理驱动”战斗系统，更是让玩家龙心大悦。各位古希腊神明的出现，以及他们与伊阿宋之间的互动令剧情起伏跌宕，真是一部融悲情、动作、神话于一体的好游戏！

制作厂商	Codemasters
游戏发行	Liquid Entertainment
游戏类型	动作角色扮演
上市日期	2008年12月12日



推荐度：85

神秘小镇2
Mysteryville 2

玩家将继续扮演王牌记者Laura，利用锐利的目光帮助镇上的人们寻找东西，并解决各种复杂的问题。游戏图像沿用了该系列的独特风格，画面结构也完全相同。

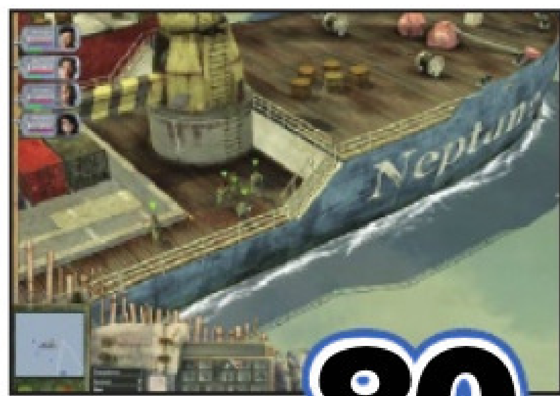


制作厂商	General
游戏发行	Activision
游戏类型	益智
上市日期	2008年12月14日

推荐度：75

雇佣枪手——锯齿边缘
Hired Guns: The Jagged Edge

《雇佣兵2》曾被业界盛赞为"伟大经典的即时战略作品"，而以崭新3D引擎推出的《雇佣枪手——锯齿边缘》完全继承了该系列优良的游戏架构与战斗系统。不管是上网招募各地佣兵、购买武器、扣行动点数的AP系统、可改装升级的一拖拉库武器装备、完全真实且合乎逻辑的战斗体验等诸多特色都完全得到保留。还加上了更为丰富的场景与武器、更自由的关卡任务选择、可破坏一切的全新3D物理引擎、更多线的剧情与结局等。



制作厂商	F3 Games
游戏发行	Tri Synergy/Matrix Games
游戏类型	即时战略
上市日期	2008年12月16日

推荐度：80

部落王
BC Kings

你可以就此进入一万年前的世界，在这里发展农业，建立自己的王国，并与来袭的游牧民族决一死战。游戏画风有抄袭"魔兽"之嫌，但还算做得可爱。

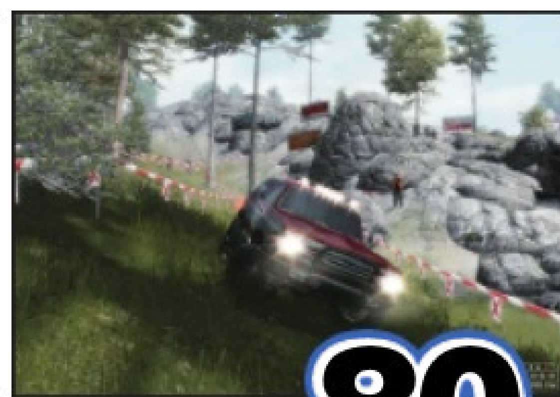


制作厂商	Mascot Entertainment
游戏发行	Mascot Entertainment
游戏类型	即时战略
上市日期	2008年12月18日

推荐度：75

越野极限四驱车争霸赛
Motorm4x Offroad Extreme

游戏中，玩家将挑战阿尔卑斯山、阿拉斯加和洛矶沙漠三个不同区域的道路，十余种不同的车型可供选择，导航画面的比例相较同类游戏要大，可以更方便地看清前方的情况。游戏自由度较高，玩家可以选择比赛或者游览不同的风光。



制作厂商	The Easy Company
游戏发行	City Interactive
游戏类型	竞速
上市日期	2008年12月21日

推荐度：80

神奇的旋转木马
The Magic Roundabout

游戏改编自同名超现实题材电视动画片集。动画片中的狗狗多戈尔、兔子戴兰、蜗牛布莱恩、母牛艾米恩特鲁达，以及由歌手凯莉米洛配音的女子佛罗伦斯都会一一出场，当然，那个弹簧大仙——大胡子兹伯迪也会不时跳出来，共同营造一个幽默轻松的游戏故事。适合心智年龄12以下玩家群体。



制作厂商	Deep Silver
游戏发行	Game Life
游戏类型	冒险
上市日期	2008年12月14日

推荐度：75

我的动物收容所
My Animal Shelter

游戏中，玩家需要照料5种不同类型的动物，通过4个阶段的竞争才能成为动物收容所经理，总之，你是被聘用来照看小动物的饲养员，需要完成各种使命和任务。

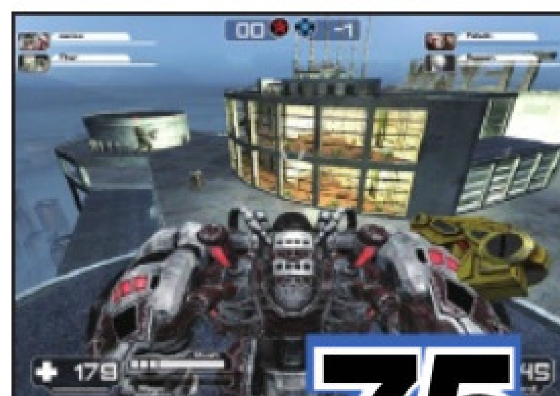


制作厂商	PEGI
游戏发行	GSP Software
游戏类型	模拟
上市日期	2008年12月23日

推荐度：75

战斗愤怒——机器人战
Battle Rage

本作是一款由Destan Entertainment利用独有的"Destan Engine v2"引擎开发的机器人射击游戏。游戏背景设定在未来的太空时代，玩家必须在残酷的"杀人游戏"中胜出才能得以生存。

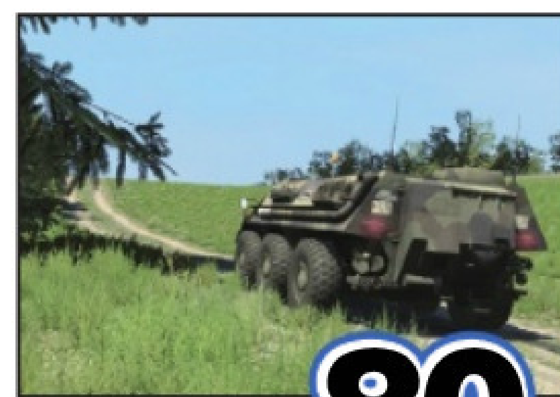


制作厂商	Destan Entertainment
游戏发行	Teyon
游戏类型	射击
上市日期	2008年12月25日

推荐度：75

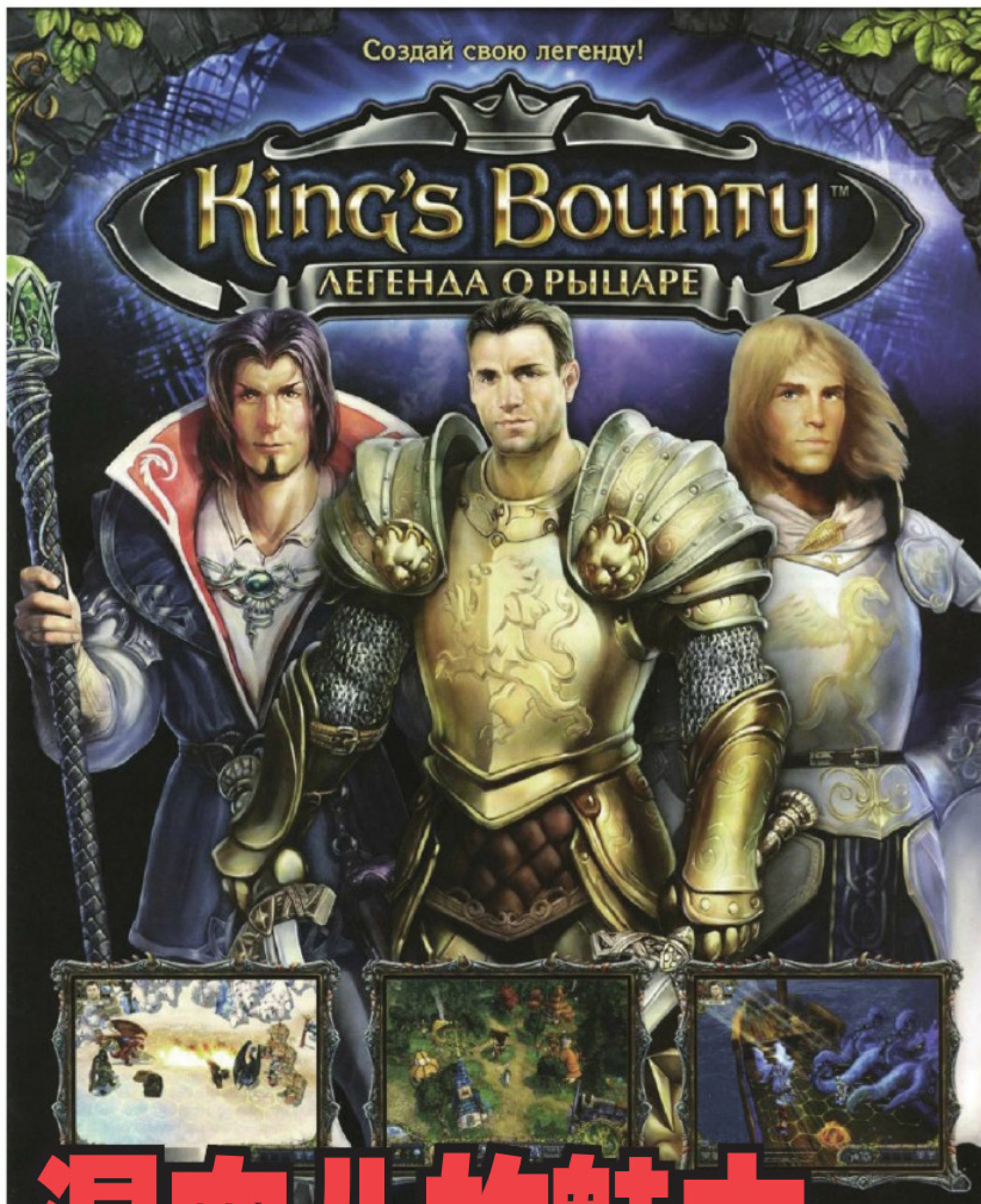
眼镜蛇11——撞击时间
Alarm for Cobra 11: Crash Time

本作改编自大受欢迎的德国电视剧集《眼镜蛇11》（Alarm for Cobra 11），游戏中玩家扮演Cobra 11的探员，驾车在高速公路上飞驰追捕贼人。游戏提供了超过50个任务和3种难度，在单人模式下，有40余条赛道可进行比赛。全新人工智能让电脑可以自动寻找最佳路线，玩家可与朋友在分割的画面中对战。



制作厂商	Synetic
游戏发行	rtl-enterprises
游戏类型	竞速
上市日期	2008年12月26日

推荐度：80

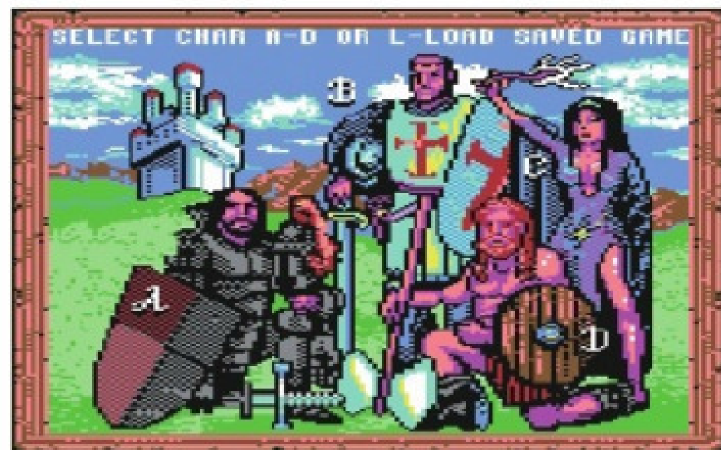


混血儿的魅力
——策略与角色扮演的联姻

■云南 YKK

给玩家的恩赐

《国王的恩赐——传奇》是俄罗斯制作组Katauri互动工作室的作品，这款游戏让我们又一次见识到混合类型游戏的强大潜力。在这类作品里，角色扮演游戏的养成要素与策略游戏的逻辑思维搅拌在一起，产生了如同核聚变的魅力爆发。斩魔屠龙拯救公主的传统使命没有变，主人公的眼前仍然是一条拯救世界的光荣之路，丰富的分支任务、寻宝、怒灵、娶妻等花絮将这条大道点缀得比寻常RPG更美丽，一路曲折迷离的连环阴谋让玩家对达瑞恩王国的动荡源头产生了浓厚兴趣，最后揭晓的谜底却出乎大多数人意料之外。按照经典魔幻套路的思维惯性，笔者曾一度怀疑过骑士圣殿的导师和魔法学院的校长是幕后黑手，然而事实证明我还是太小看这款游戏的编剧了。当真相大白于天下时，玩家也已在六角格子的策略战场上搏杀了无数回合。虽然能选择的职业只有战士、骑士和法师三种，但每一场战斗都可以不一样，每一次升级都能换种属性加点，加上天赋技能树的不同培养方向，即使通关两三遍仍觉余韵无穷。有了这份殷实的家底，



《国王的恩赐》一代，比“英雄无敌”的历史还要早


六角格子的策略战场乐趣十足


在战斗模式中可以看到一点“英雄无敌”的影子

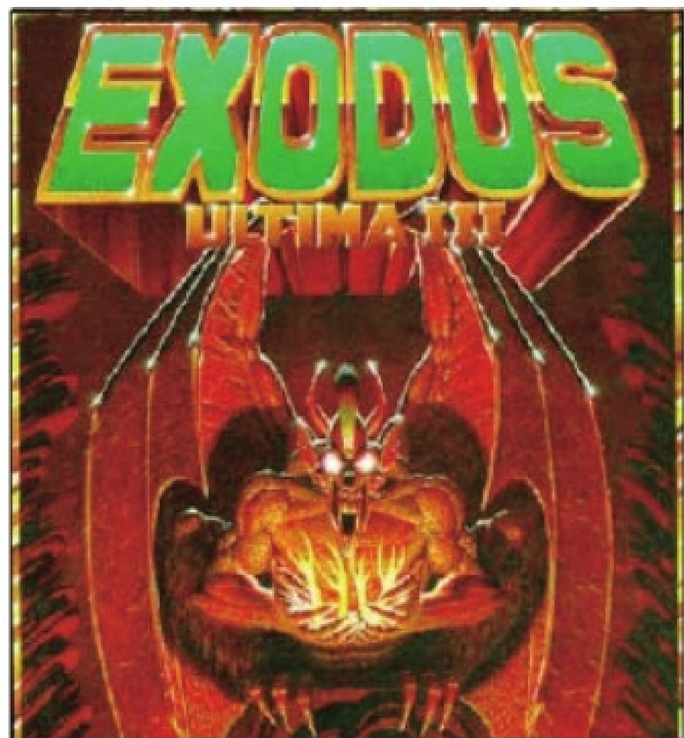
再配合足以媲美《魔法门英雄无敌》的精美画面，2008年最具耐玩性的作品就此诞生。

《国王的恩赐》的年龄比大多数玩家想象的还要老，它的原创者居然就是开发《魔法门英雄无敌》的New World Computing公司。1990年推出的《国王的恩赐》首作比《魔法门英雄无敌》第一代还早了整整4年，后来被称为“魔法门之父”乔·万·坎赫姆也在它的开发团队中，因此这个品牌与大名鼎鼎的《魔法门英雄无敌》系列应该算系出同门的一对表兄弟。NWC倒闭后《国王的恩赐》辗转落入俄罗斯游戏出版商1C手中，来自符拉迪沃斯托克的Katauri互动工作室接下了续作开发任务。虽然前代作品已是将近20年前的古董，但与这个品牌相关的那些名字和典故却使它的含金量倍增。Katauri工作室忠实地按照一代作品风格打造了一款全新的《国王的恩赐》，它采用的也是俄罗斯公司的优质引擎，色动态光源、实时动态阴


虽然只是一款策略游戏，但是画面效果却令人满意

影、骨骼动画、高分辨率质材、像素着色3.0、法线贴图、视差映射、仿真高光反射、动态模糊、微粒等多种前卫效果一应俱全。通常这些特效只在新出炉的动作类或射击类游戏中才能见到，没想到一款慢节奏的回合策略游戏也有如此排场，但最终视觉效果确实令人过目难忘，毫无拖泥带水的主界面与金碧辉煌的图像细节让玩家回忆起初次见到《魔法门英雄无敌》时也曾有过的相似震撼。游戏的背景配乐由莫斯科著名作曲家米哈伊尔·科斯泰夫与专业音乐工作室TriHorn共同创作，他们确保主角来到每一块新大陆时都能听到风格截然不同的曲调，这些乐曲能比语言和动作更能传神地衬托当地生物种族特点。

TRPG的欧日发展之路



TRPG最古老的代表作，1983年上市的《创世纪3——出埃及记》



日系SRPG的开山鼻祖当数《圣火徽章》

融合了角色扮演与回合策略两种类型的游戏其实很早就有，这类作品在欧美等地通常被称为TRPG（战术角色扮演游戏），最古老的代表作应该是1983年上市的《创世纪3——出埃及记》，在日本它则被称为SRPG（策略模拟游戏），也叫战棋策略游戏。这类游戏有两个共同点：一是有以一名或多名英雄为主角的完整故事，二是以回合制轮流行动的格子战场，这两个特点历经多年发展始终保持不变。在电子游戏发展的萌芽期，这类游戏曾一度是骨灰级玩家的最爱，不需要强大硬件机能，重复可玩性又很高，实在是居家宅人深山老妖流玩家的娱乐珍品。TRPG需要消耗玩家大量的时间和精力，有时候为追求战术上的完美结果，频繁读取存盘进度甚至重新开始新游戏都是家常便饭，因此并不是所有人都喜欢这种游戏。在以追求痛快淋漓为主流的欧美市场，TRPG所占的市场份额并不大，没人想到它们会在太平洋对岸的日本迎来自己蓬勃发展的黄金时期。日系SRPG的开山鼻祖当数《圣火徽章》与《梦幻模拟战》，这两个系列奠定了日系SRPG的发展框架，很多基础要素在时下的新作中仍然可见。1990年在FC主机上登场的《圣火徽章——黑暗龙与光之剑》明显借鉴了《创世纪3——出埃及记》的大量设定，它给任天堂公司带来辉煌的成功。次年于MD平台上发售的《梦幻模拟战》增加了将领统兵概念，回合制战斗中的英雄们不再以只身相搏，他们与麾下部队并肩作战，只要英雄不死队伍编制就在。之后还有《超级机器人大战》《皇家骑士团》《光明力量》《汪达尔之心》《前线任务》等国内玩家熟知的顶级品牌系列，这些名篇中有不少佳作也被移植到PC平台上，但与家用机平台上的庞大族群相比实在是沧海一粟。上世纪90年代末，日本家用机游戏软件每年发售的大作列表中有很大一部分是SRPG，从任天堂八位红白机到今天的索尼PS3主机上始终能看到这个庞大家族的新老成员。



《创世纪3——出埃及记》的画面现在看来虽然已经不能忍受，但是却能窥出TRPG的雏形



《太阁立志传》系列的主角木下藤吉郎

《太阁立志传》是日系SRPG中的杰出代表作，该系列历代5作均以日本战国枭雄丰臣秀吉的发家史为主线故事。主人公木下藤吉郎人生起点相当低，他出身低微家境贫寒，外貌丑陋个头也矮，全凭自己的聪明才智和勤奋钻研在乱世之中屡建奇功，最后终于由一介贫民之子成功爬上日本实际统治者的位置，并更名为丰臣秀吉。从社会最底层爬到金字塔的巅峰本身就是一个奇迹，格林童话中的灰姑娘借助水晶鞋和婚姻一夜达到相同目的，而木下藤吉郎同学却是一步一个脚印从最基层踏踏实实干上去的。这个源于真实的励志故事远比那些英雄救世界的虚构童话更具传奇色彩，用来作RPG的剧情根本不用再加润色。与其他SRPG中直接用任务所得酬金购买部队的设定相比，《太阁立志传》的角色设定非常有趣。开始时木下藤吉郎的个人属性与技能就像他的人生起点一样低，必须通过向其他有特长的武将请教学习，或通过实践锻炼才能缓慢提升。但无论求学还是实践都需花费大量金钱，而藤吉郎最缺乏的还是时间，有如现代公司的出勤打卡制一样，他效忠的大名每月都要定期召开评定大会，不按时到场出席者扣罚奖金功勋。藤吉郎可以在评定大会上根据自己的职位级别接到各种任务，这些任务还不像别的同类游戏那样可以任玩家挑肥拣瘦，野心勃勃的同僚们也会争夺任务名额，有时还会提出要和主人公比赛，胜者能得到更多功勋，有时大名还会给予特殊宝物奖励。越高的职位工资也越高，战时还能统领更多部队，随着地位的上升，藤吉郎不仅可以有自己的麾下武将，还能成为拥有很大自主权的城主，甚至是管理多座城池的国主。手握重兵的玩家可以选择协助自己的大名登上权力宝座，或叛变主家大名自立门户，以实力征服全日本。《太阁立志传》系列的回合制战术没有太多亮点，但角色养成部分却独具特色，拥城割据的各大名势力宛如一家家等级森严的现代公司，任何时候玩家都可以消极怠工，也可以辞职另谋高就，但要想到达问鼎天下的层次只能依靠自身不懈的努力，主人公个人的奋斗之路上不断出现各种真实的历史事件，是否能抓住机会立下盖世功勋全看平日的辛勤积累。像《太阁立志传》这样高自由度的开放式结构在日系游戏中相当罕见，该系列作品不仅具备非同寻常的娱乐价值，同时也有积极的现实教育意义。

与中世纪魔幻特色为主旋律的日系SRPG相比，欧美市场上的TRPG初期也走魔幻路线，后期至今则多以现代军事和科幻背景为主流，它们中大多数仅发行了PC版本，最负盛名的有《魔法门英雄无敌》《幽浮》《铁血联盟》《辐射》《寂静风暴》等系列。《魔法门英雄无敌》是New World Computing公司



传承自《圣火徽章》的“火焰之纹章”系列，已经拥有大量的铁杆粉丝

的魔幻RPG《魔法门》系列的旁支分系。1994年发售的首代作品《魔法门英雄无敌——战略使命》与早先的《国王的恩赐》有很多相似之处，两者都有4位不同职业的英雄主角，英雄都可以带着各族生物组成的魔幻大军攻城掠


与《国王的恩赐》一脉相承的“英雄无敌”

矿或打怪寻宝。不同种族的城堡可以招募该种族特有兵种，玩家还可以经营建设自己控制的城堡，招募新英雄将领，并从魔法师塔内学到更多新法术，游戏的胜利目标通常是消灭地图上所有敌对势力的部队。当己方部队与地图上的敌人遭遇时，游戏自动从冒险模式转入格子地图的战术模式，每回合双方部队各按行动顺序动作，玩家可施放法术或根据阵型、障碍物等因素调动部队攻击敌人。通常情况下高级别的英雄拥有更多胜算，但一位精心培养的英雄也并非无敌，如果不留神被敌方重兵全歼麾下部队，这位英雄就会永远消失，早期版本中每一关的英雄还不能带到下一关去。严格来讲，《魔法门英雄无敌》在1、2代时期还不能算标准的TRPG，因为它们没有固定主角和完整剧情，玩家之间的同机对战更像是一场没来由的策略较量。相同的弊病也可见于《幽浮》《铁血联盟》等作品，主角缺席或英雄太多都导致游戏剧情缺乏文学意义上的完整性。直到1999年的第3代《埃拉西亚的光复》，《魔法门英雄无敌》系列才算正式步入TRPG范畴，之后的续作和资料片基本都有相对固定的主角和勉强能自圆其说的故事。我们可以看到，《魔法门英雄无敌》与《太阁立志传》恰好是两种相反的典型，前者偏重策略智谋，后者以角色扮演为主，好比一道菜里两种配料的比例，只要受食客欢迎，其实谁多谁少都无关紧要。相比之下，《国王的恩赐——传奇》实现了两种比例的完美均衡，剧情与策略都有不凡表现，实属难得一见的珍品。

来自即时战略的影响与挑战

角色扮演与回合策略的联姻好歹也有20多年的历史，如此漫长的时间里混血儿也经历了多次变革进化。回合制战场在方形格子和六角格子之间来回变化就不说了，最早时候英雄主角享受不到野外冒险的乐趣，直接是一场战斗紧接着一场


来自德国的《咒语力量》，在很多方面比某些RPG还要更像RPG

战斗的拼搏，有时候顶多给几张过场画面简略交代前因后果，比如《圣火徽章》《梦幻模拟战》等。这种原始模式随后分化为两条分支，一种是冒险与策略空间合二为一，发生遭遇战斗后直接原地开打，没有切换到战术场景的设定，例如《铁血联盟》《辐射》等；另一种是冒险与策略一分为二，角色扮演的部分在冒险地图上进行，遭遇敌人后切换到回合制战场。后一种情况的冒险部分又经历了三个阶段的演化：起初主角英雄们没有在大地图上自由移动的能力，只能点选预设目的地，这些目的地既有买卖道具的村落商店，也有发展剧情必需的战场关卡，如《最终幻想战略版》《幽浮》等；此后出现了英雄可以满世界闲逛的设定，但这种所谓的自由冒险仍以回合制进行，典型的例子当然是早期的《魔法门英雄无敌》系列；进化的终极形态是实时进行的冒险，玩家操纵的英雄可以不受回合限制地远征，遇到敌人要战要避都很方便，这种设定已成为目前的主流趋势，越来越多的同类新作品都采用实时冒险与回合战斗相结合的模式。

时至今日TRPG的进化仍在继续，继角色冒险部分实时化之后，万年雷打不动的回合制战斗也开始出现动摇。与《魔法门英雄无敌》齐名的《战神》家族就有一支旁系《呼啸战神》，该系列游戏全盘引用以回合制闻名的《战神》世界观设定，但角色扮演与策略战均以实时进行。此外还有来自德国的《咒语力量》，这个系列的四部作品在很多方面比某些经典RPG还要更像RPG，英雄的级别、职业、属性、技能、装备、魔法、天赋树等设定不但一样不缺，而且花样繁多，重复可玩性很强。它们的即时战斗模式却在老玩家心中埋下了阴影，狭小的战场看上去有那么点回合制战术的风格，可基地建设和资源经营却明显是即时战略游戏的招牌血统。前进中的TRPG突然发现自己一脚踩进了即时战略游戏的领地，这种进化或许是通向更高层次的飞跃，但也可能意味着回合制战术的彻底消亡，不过对于玩家来说，只要有趣好玩，谁消亡谁生存又有什么区别呢？ P


发生遭遇战斗后直接原地开打的《铁血联盟》与《辐射》

Alex's ladder，《寂静岭——归乡》世界观解析（上）

■贵州 洋葱

编者按：又看到了洋葱的“寂静岭”系列分析文章，这是一件很过瘾的事。洋葱是一个很棒的作者，他对“寂静岭”系列的研究绝对可以用常人莫及的“执著”来形容，本刊以前的“龙门茶社”中也刊登过他撰写的对《寂静岭2》和《寂静岭》电影的分析文章。但洋葱又是一个“不专业”的作者，因为他除了“寂静岭”系列，都没投过其他游戏的稿件。但这并不算是什么问题，什么都能涉及，但什么都研究不深入的玩家和作者已经不少了（也许我也算其中之一，哈），倒是拥有某项“专精”指数的文章，显得尤其难得。如果你觉得自己在某方面有着特别深入的研究，不要浪费你的才能，欢迎给“评游析道”投稿！

另外说明一下，本文比较长，故分两次发表，下半部分将刊登于2月下的杂志上。



前言

我觉得一个游戏如果能出到第5代，还老有人扳着指头算下一代什么时候出，说明肯定有一些超越了游戏本身的东西在吸引他们。对“寂静岭”系列来说，那就是它的剧本所具有的文学深度以及由此所引发的争议。如果要我用一句话来形容“寂静岭”的话——它是一部立体小说。从1999年推出的第一部算起，迄今为止的每一部“寂静岭”作品都可以被解读为在其独特的叙事风格下对人本身的关注，这就是“寂静岭”的灵魂。



《寂静岭——归乡》偏离系列原点了吗？

《寂静岭——归乡》（Silent Hill：Homecoming，以下简称SHH）并不是出自日本KONAMI原制作小组之手，而是由美国Double Helix工作室操刀，这一点引来了不小的争议。很多老玩家都对本作有诸多看法，认为它偏离了“寂静岭”系列的原点，这是我希望在这篇文章里解答的问题之一。

这是一篇世界观的解读文章。对那些还有没有机会接触到5代的玩家，建议先体验游戏再阅读本文。如果您已经接触到了SHH，而且对它的情节有着诸多疑问，那么请继续往下看，这篇文章就是为你们准备的。

故事地点：牧羊人幽谷（Shepherd Glen），有着150年历史的美国小镇，至今仍保持着独特的文化和宗教信仰，与寂静岭隔湖相望。以清教徒时期形成的四大家族为核心，维持着一种特殊而紧密的家族式社会关系。

故事梗概：即将接到退役通知的士兵Alex Shepherd在一起战斗中受伤，随即被送到了医院。然而他在医院里却发现了自己已经多年未见面的弟弟Joshua。奇怪的是，Joshua一直在躲避自己。为查明Joshua身上到底发生了什么事，Alex回到自己的家乡牧羊人幽谷，见到了法官Holloway以及其女也是自己青梅竹马的朋友Elle。Alex在查询过程中发现了奇怪的现象，镇上同时还有许多人也失踪了，Elle的妹妹Nora也是其中之一。最终他发现这些人有可能都成为了某种阴谋的牺牲品，而自己的弟弟Joshua有可能也被牵扯其中。

在家中发现父亲留下的信件之后，一切的证据都指向了寂静岭当地教会，

他们有可能为了某些不可告人的目的在绑架和杀害牧羊人幽谷的居民。为了找到Joshua，同时也为了营救自己被绑走的母亲，Alex同Wheeler副警长以及Elle一起赶到了寂静岭。

在寂静岭，Alex的父母双双遇害。不过父亲临死前的话让Alex震惊不已，他说Alex其实一直都待在精神病院，他身上的士兵铭牌和军服实际上都是其父退役后的物品。Alex最终在Holloway法官这里得知了残酷的真相。牧羊人幽谷的四大家族们自从定居之日起，就保持着每隔50年一次牺牲自己子女作为祭品的信仰，否则就会出现“神之怒”，黑暗会吞噬一切。当到了Alex这一代人时，其父Adam拒绝献祭自己的儿子，神罚出现，教会不得不使用绑架和献祭活人的方式来平息神的愤怒。

经过了重重事件，Alex终于恢复了一直被自己遗忘的记忆。自己的弟弟Joshua早已经死去，原因是自己没有尽到兄长的责任。Alex自己并不是什么士兵，这么长时间以来他一直在精神病院接受治疗。在与教会做了最后的了结后，带着伤感的回忆，Alex跟Elle一起离开了寂静岭。

剧情分析

SHH使用了一种独特的叙事方式——倒叙与误导，这种叙事方式贯穿了故事的始终。以片头为例，当我们看到Alex躺在担架上被人送进医院，路上还可以看到几个不同的病人在接受“手术”，任何人对此的第一印象都会是这是一家医院，Alex是一个在战斗中受了伤的士兵。然而一直要到最后，我们去对比四大家族各自祭品死亡方式时才会发现，片头所谓的几个病人实际上就是被牺牲的3个家族的子女，而Alex是作为最后一个祭品被送进秘密医院的。如果再细心一点会发现，把他送进医院的医生正是Alex的父亲Adam。

作为故事的第一主人公，Alex的士兵身份是一个很明显的误导。我们一直在这样的误导下以Alex的第一视角进行着游戏，整个过程一直持续到最后经其父之口得到了证实为止。士兵视角与主人公记忆的倒叙形成了整个故事最大的戏剧冲突，谎言与真相，错觉与事实之间的矛盾一直保持到故事结束。这使得SHH 保持一种开放性的故事结构，任何人都可以从自己的角度出发来诠释它的故事，而这一点正是SH系列自2代以来最核心的概念所在。所以笔者的看法是，Double Helix的工作是出色的。5代为了吸引新玩家群体而在风格上所做的变动（大量电影元素的使用以及动作系统的硬派化）不应该成为吹毛求疵的理由。

SHH到底说了一个什么样的故事，它要带给我们什么样的思考?在回答这些疑问之前，我们必须对下面两个问题作出回答，否则玩家就很容易被它的叙事方式所误导。

第一，Alex身上发生了什么事？第二，Joshua到底是谁，他又发生了什么事?

Alex Shepherd

Alex所在的Shepherd家族在小镇上的历史演变中扮演了一个举足轻重的角色，这点我们从牧羊人幽谷的先民们决定使用他的家族姓氏来命名城镇就可见一斑。四大家族世代以秘密协议的方式分享权力，到了Alex这一辈人时，他们各自的角色分别是：镇长→Bartlett家族；法官→Holloway家族；医生→Fitch家族；警长→Shepherd家族。虽然幽谷的开拓者早在南北战争时期就已经从寂静岭移居到此地，但是当地教会仍然保留了源自寂静岭的原始信仰形态，每隔50年的时间，四大家族就要从自己的后人中选择一人作为祭品，以平息50年一次的“神之怒”。



Alex所在的Shepherd家族在小镇上的历史演变中扮演了一个举足轻重的角色

Alex的父亲是一名前空军上校，有着良好的服役记录，退役后在牧羊人幽谷担任当地警长。Alex的母亲Lillian是一个典型的贤妻良母，勤俭持家之余在当地学校也担任着董事的工作。这是一个表面上让人羡慕的家庭，然而只有Alex自己才知道，父母对自己有多么的厌恶。从小在父亲严格的军人教育下长大，Alex从来不敢说半个不字。父亲对待他就像对待军队里的新兵，而无论自己做什么事情，都不会得到父亲的首肯。在Alex的印象里，从来没有看见父亲对自己露过一次笑脸。曾几何时Alex会转向母亲寻求理解，但能得到的就只有母亲的冷漠，由此他经常会怀疑自己是不是Shepherd家的亲生儿子。父母总是偏爱弟弟Joshua，给他最好的玩具，最好的衣服，就算是镇上的节庆日也总是Joshua在父母的身边，好像他们的眼里没有Alex的存在。Alex还很清楚地记得，在自己入伍那一天，父亲甚至没有在车站露过面。



印象中的母亲十分冷漠

不过我们要问，在这些Alex的个人记忆里，有多少成分是真实的，有多少成分经过了意识的伪装？Alex到底是不是一个士兵？排除有意为之的误导成分，能证明Alex士兵身份的有两样东西，第一是他的士兵铭牌，第二是他身上的军服。然而这两样东西都不可靠，铭牌来自其父Adam，而我们可以在其后的场景里发现军服也是来自同一个人。换句话说，Alex所有关于士兵的记忆都是来自他自己的臆想。问题在于，臆想的根源在哪里?

头痛与电击

因为故事序章所带有的梦境色彩，我们很容易就可以得到这样的结论，即故事开头是Alex的噩梦，并没有

真实发生过。问题是，故事的其他部分呢?是不是可以得出这样的结论，从故事的开头到结尾，Alex从来就没有醒来过，我们只是跟着他做了南柯一梦?

需要注意的是，SHH的诸多环节都存在着浓厚的非理性色彩，我这里所指的非理性并不是泛指寂静岭的超自然背景，而是特指场景转换中逻辑链条的缺失。SHH故事的场景转换存在一个固定的模式，即Alex产生剧烈的头痛，在甲地晕倒，在乙地醒来，举两个例子来说明。

其一，Alex在牧羊人幽谷的墓地晕倒，在寂静岭的旅馆醒来。然而这2个地方相隔几十公里路程，中间还有一个Toluca湖，所以梦游是说不过去的。我们在之后还能看到这样的故事情节，当Alex和Elle以及Wheeler得知真相，决定从牧羊人幽谷赶往寂静岭时，3人必须搭乘快艇才能穿越Toluca湖来到寂静岭，与此时的情节一对比很容易就能得到这样的结论，即之前Alex梦游式来到寂静岭的情节是站不住脚的。

其二，Alex在寂静岭旅馆的地下室晕倒，在幽谷的警察局监狱醒来。此处表面上看起来似乎没有问题，因为事后据Wheeler警长所说，是他把Alex带进去的。不过仔细推敲一下就会发现其中的矛盾，因为在此之前警察局里早已被怪物所占据，以至于两人对话结束后要做的第一件事情就是杀出去。那么，他们一开始是怎么进去的?

和传统寂静岭系列“境由心生”的表里世界起源不同，SHH的异世界遵循了一个奇怪的头痛模式，而一直到故事的结局我们才会发现其起源。在这个结局里玩家会发现Alex从来就没有离开过医院，同时因为其“严重的暴力倾向”，他在长时间里一直在接受头部的电击治疗。也就是说，每当电击开始时，Alex产生剧烈的头痛，伴随着他的幻想与错觉产生了5代的异世界。

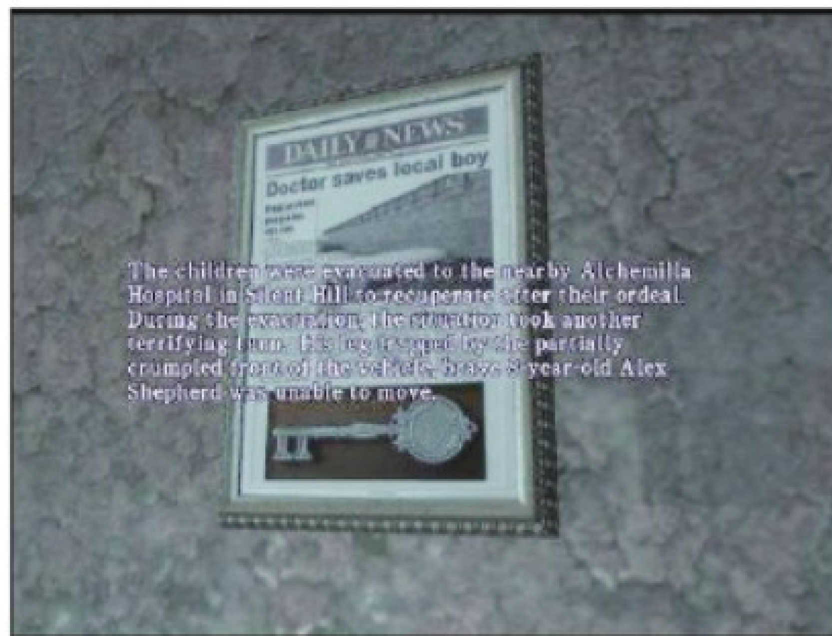


Alex在长时间里一直接受头部的电击治疗

事故

在最终真相揭晓之时，Alex的父亲Adam告诉我们，“自从当年那起事故之后，你一直在精神病院接受治疗。”这不仅意味着Alex的军人身份来自他本身的幻想，也同时提出了另一个非常重要的问题，这就是“意外事故”到底指的是什么?

在故事流程的暗示下，很多玩家都会下意识地把最后Joshua落水死亡同Alex之父口中所说的“意外”联系起来，然而这是被制作人故意误导的结果。Alex身上真正发生的事情，来自在市政大厅发现的一篇新闻报道。从这篇新闻报道可以得出以下两个结论：第一，Alex在8岁时发生了校车意外落水事件；第二，因为被困在湖水中4个小时以上，Alex出现了低温性休克症状，而且正如我们从新闻报道中看到的那样，他很有可能一直没有从昏迷状态中醒来。



在市政大厅发现的一篇新闻报道

然而如果单就这起事故本身而言，它还远远不能成为Alex出现幻想和错觉的理由，我们必须继续进一步追问下去，接下来又发生了什么?

外伤后应激障碍与脑白质切除手术

根据医生日志的记载，Alex的症状正式名称是“外伤后应激障碍”（Post traumatic stress disorder），起因是低温性休克所导致的脑部损伤。我相信有读者会对些专用医学术语感到莫测高深，那么在这里用一个更广为人知的词来替代——海湾战争综合症。因为“外伤后应激障碍”这个词实际上是通过越战和海湾战争中的美国大兵之口而传播的。简单来说，一般而言经历了突发性灾难事件的患者（比如战争中目睹了身边的战友被炸成碎片）都会去回避最初的创伤性记忆，但是病理反映仍然会不可避免地以生理和心理的方式出现在患者身上，具体表现为性情上的暴躁与暴力冲动，在意识中加入回闪和影像，短暂失去与现实的接触，并以图像、声音、气味等方式重新体验最初的创伤性记忆。

分析到这里我们有了一个与故事进行方式相吻合的病理模式，外伤后应激症状之一的性格暴躁和暴力行为体现在了Alex的病人报告上，我们可以在医院的多份护士和医生日志里发现有关206房间（也就是Alex）病人暴力行为的报告。在意识中加入回闪和影像正是故事的叙事方式之一，Alex在多个场合里都以记忆回闪的方式重温了自己早年的生活经历。短暂失去与现实的接触正是SHH故事中场景转换的头痛模式的起源，当Alex在医院被医生施以电击时，头痛产生，出现病理反应，而与此同时玩家所处的世界则随着Alex的意识转换而发生变化，这才有了我在之前分析中所指出的大量毫无逻辑和理性可言的场景转换。

在最初以正常病人的身份被送进医院，几年后随之而来的是牧羊人幽谷50年一次的家族祭祀。根据事后Holloway法官的陈述，“因为你父亲的软弱导致了所有人的失败”，一种很大的可能性是Adam Shepherd在此之后与教会分道扬镳，并出于保护Alex的目的把他移送到了秘密的精神病院，以Alex还没有恢复意识为由拒绝了教会的要求。我们在大量的医生和护士日志上都可以看到，Alex身上的暴力后遗症在入院后到达了顶点。他袭击医生和护士，破坏医院器械，经常要多人才能制服他。医院对此的应对方法是施以正常治疗精神狂躁病人的电击疗法，但收效甚微，以至于最后不得不进行了Lobotomy（脑白质切除）手术。

在Alex自己家里和医院都可以找到一份内容相同的文件：“206房间的病人明日将接受脑白质切除手术”。还有一张Alex个人的照片，照片上的他本人张着大嘴神情恍惚，显然是手术后的留影。脑白质切除术是一种治疗强烈情绪失衡反应（简单说就是精神狂躁）的手术，因为其严重的副作用，早在上世纪50年代就已经被终止。精神分裂和失忆是脑白质切除术的副作用之一（请大家注意这两个词不是笔者生造出来的，而是医生日志上的内容，在之后的分析中还会用到），而这个描述显然是符合Alex本人症状的。



照片上的Alex张着大嘴神情恍惚，显然是手术后的留影

错觉与幻想，事实与悖论





一切都是Alex的南柯一梦？现在下这样的结论为时尚早。以上的演绎与推理说到底只能算是间接证据，读者可以选择接受，也可以不接受。这个时候我们需要一些直接证据，一些真正体现了制作人思路的暗示，这就是故事的溺水和医院结局。

在医院结局里，我们会发现Alex从来就没从医院醒过来，他身上穿着精神病人的束缚装在接受电击治疗。实际上如果再细心一点你会发现，那两名医生不是别人，正是Alex之父Adam和当地的副警长Wheeler。而按照故事的流程，这两个人此时早已应该死亡了。在溺水结局里，此前早已应该被三角头砍成两半的Alex之父Adam堂而皇之地出现在了故事里。他履行了教会祭祀的要求，亲手杀死了Alex作为祭品。

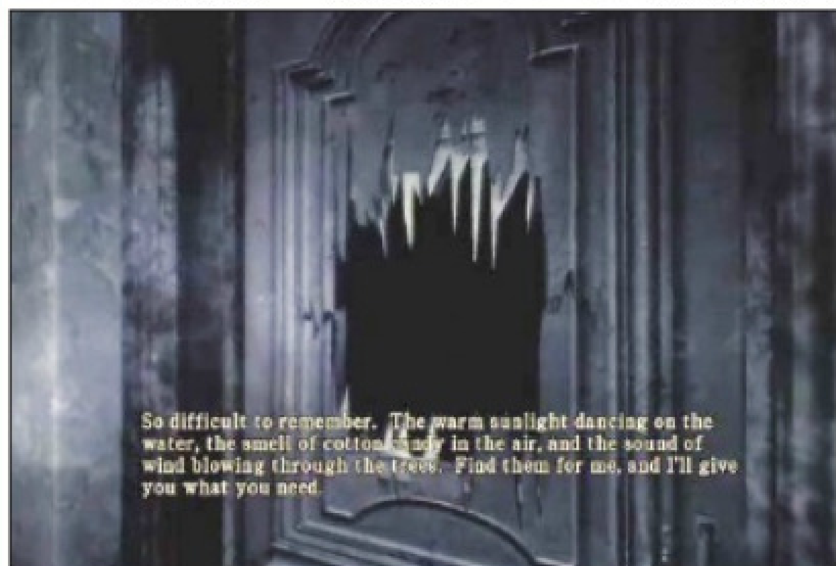
故事一共有5个结局：鬼魅、UFO、正常好结局、溺水、医院。按照SH系列传统，UFO是每一代都会有的例常恶搞结局，体现了制作人的自我调侃，而另外4个结局则都有着各自的意义和世界观上的外延。此时2个正常结局中出现了和之前故事流程完全矛盾的事实，Adam并没有被三角头杀死。甚至被普遍认为是在Alex参军入伍前就已经溺水死亡的Joshua都没有死，Adam很明确地告诉我们，“Joshua会很安全地继承Shepherd家族”。

到现在可以下这个结论了，一切的来源都是Alex Shepherd自己的错觉，SHH是一个关于Alex个人的故事。当我们用这样的视点来观察SHH时，就会看到与之前完全不同的一幕。另外需要注意的是，SHH的结局是由3个元素决定的，它们分别是：1.是否杀死母亲；2.是否接受父亲的忏悔；3.是否救助濒死的Wheeler副警长。就故事本身而言，这3个因素跟剧情主线没有更多的实际联系，它们所反映出的是一种主观的情感指标，Alex对这3个人的认知程度导向了不同的结局。而此时读者也有了一个真正触及SHH核心的切入点，这就是家庭的回归和亲情的重建。这也正是故事的副标题Homecoming一词的真正含义。具体一点说，我们在故事里所扮演的角色只是Alex潜意识中的欲望再现。他对父母的情感，对亲情的渴望都不遗巨细地表现在了故事情节里。当我们用这样的视点去观察SHH的故事时就会发现一些很有趣的事实，比如玩家在故事里所遇到的3个Boss级怪物实际上是跟他一样的仪式牺牲品，以及Alex父亲Adam的死亡实际上是前者潜意识作用下的结果。类似的情感模式贯穿了故事的始终，也使得玩家有了一面观察Alex内心世界的窗口。

我以游戏中最主要的几个场景为例子，做一下详细的分析。

旅馆（Grand Hotel）

在这个场景里，Alex会在一家破旧的旅馆里发现一个门上有着奇怪大洞的房间，里面是一个看不见的女人。她要求Alex替她找到昔日的3件回忆，之后Alex会得到一把通往Joshua所在房间的钥匙。3个回忆分别为3张不同的明信片，内容依次为：



Alex在一家破旧的旅馆里发现一个门上有着奇怪大洞的房间

“多么美好的一天！棉花糖的味道和欢笑声在空气中飘荡，这样的日子让我回想起了年轻时候的无忧无虑。家庭才是最重要的东西，孩子们就是我们的未来。”

“曾经我是如此渴望每天的生活，直到疾病开始占据我的身心。我的窗户外面是一棵橡树，上面的叶子绚丽多姿，红色的、黄色的。岁月如梭，它们随风飘落。”

“我有一些坏消息要告诉你。昨天我一个人坐船去了很远的地方，我用脸靠近了冰冷的水面。当我靠在船边时，项链缠在了船桨上，挂钩松开掉进了水里，我就这样眼睁睁看着你送我的珍贵礼物掉进了湖底。我想要下水打捞，可是水太深太凉了。请原谅我……”

耐人寻味的事实是，3张明信片的内容在故事剧情中都有着具体的出处。它们分别对应的是：

1.牧羊人幽谷150周年建镇节狂欢。我们在镇上的各个场景都可以看到当年狂欢节的海报，在Alex自己家里还可以看到他一家人在狂欢节上的合影，Joshua手上拿着棉花糖站在父母的旁边。

2.第二张明信片上所记载的橡树原型来自于镇上市政厅地下深处，在那里有一棵自建镇之日起就屹立于此的像树，盘根错节，根深蒂固。我们可以看到Barrlet镇长长期以来一直在用各种方式保证像树的生存，其中包括在墓地挖掘尸体作为给橡树的肥料。根据笔者考证的结果，这颗橡树跟小镇的信仰有着紧密联系，它是被种在神罚之坑（God′s Wrath）之上的，橡树枯萎的结果就是“神之怒”，地下的黑暗会吞噬掉整个小镇。有兴趣的读者在市政大厅可以看到相关图片。

3.最后一张明信片实际上就是最后一幕Joshua之死中，Shepherd家传项链丢失的再现，不过这一幕放在后面的讨论里再来谈。

实际上，门背后的女人就是Alex的母亲Lillian，而3个不同的回忆都有着背后的生活来源。

回忆1：Lillian对家人的珍惜，和对家庭的重视；

回忆2：牧羊人幽谷的秘密信仰对Shepherd家族造成的伤害，以及其母Lillian与其抗争的过程；

回忆3：Lillian为了保护其子Alex而故意丢弃了Shepherd家的家传戒指。

破旧的旅馆跟门上的大洞本身就是对破碎家庭的隐喻，而收集完整的三个回忆得到通往Joshua所在房间的钥匙这一设计则完整的再现了Alex内心深处重建家庭的心理意向。换句话说，我们只是在Alex的潜意识作用下满足了他对家庭和亲情的幻想。类似的隐喻，在家里出现里世界后玩家必须解开4个谜题中也得到了体现。

（下半部关键字预告：母亲之死、继承人悖论、儿童与青年的对立、Bogeyman和父亲之死……）

广而告之 游而乐之
——漫谈游戏内置式广告

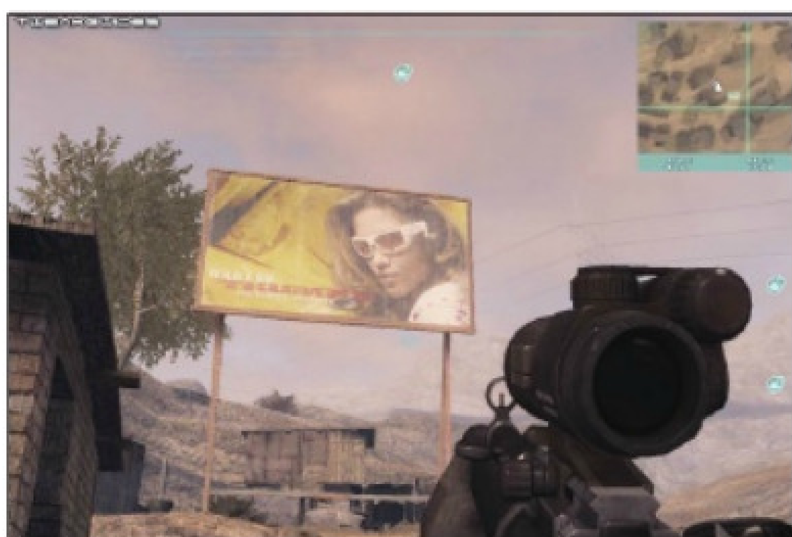
■江苏 慢悠悠

游戏内置式广告（In-game advertising，下文简称IGA）是以游戏为媒介进行的广告形式。从本质上说，IGA与以电视、广播、报纸为媒介的广告形式具备相同的属性，但由于游戏独特的互动性特色，无论是其种类还是表现方式，都同传统广告有着深刻的区别。

无孔不入的商业轰炸



《GT赛车4》中的香港赛道，街边的广告也全部收录


《幽灵行动——尖峰战士》中的太阳镜广告，与游戏骄阳烈日下特种作战的主题非常贴切

信息爆炸时代的大众传媒已经深入到了社会的各个角落，电视广告和平面广告成为商家首选的信息发布平台。18～34年龄段的男性群体具有强大的消费能力，对新生事物的接受度较高，历来都是广告的主要诉求对象。随着互联网的兴起，这部分群体开始漠视传统广告，他们每天待在电脑显示器前的时间要远远超过报纸或者电视机。广告无孔不入的商业轰炸本色，使得互动世界不可避免地成为新的“战场”。根据全球最大的IGA广告公司Massive Incorporated估算，2005年IGA的产值为5亿6千万美元，随着游戏对传统娱乐方式的冲击不断加大，其商业价值也在日益增强，到2010年时全球IGA每年的产值将超过18亿美元。著名咨询公司扬基集团（Yankee Group）对2年后美国IGA市场的保守估计为至少每年7亿3千2百万美元。

传统媒体和游戏媒体提供两种截然不同的信息获取方式（被动、互动），在游戏中，玩家可以做的选择更多，但二者广告的传播形式却是截然相反的：在阅读报纸的过程中，尽管其中的信息无法和读者发生任何互动，但读者有选择的权力，我们可以跳过以广告为代表的无效信息。因此，平面广告效果的首要目标是吸引消费者注意力（即评估广告效果的首要内容——“注意程度的测定”），只有首先做到吸引读者的眼球，才可以谈广告诉求。因此，平面媒体的广告价位与版面大小、位置这些同读者注意力息息相关的因素直接联系。而在游戏中，尽管玩家可以和游戏场景发生丰富多彩的互动，但游戏基本是按照线性方式发展下去，玩家再如何“互动”，也无法跳出制作者为玩家设计的既定路线，因此游戏中设置的广告是玩家无法跳过的。举一个最简单的例子，在双击桌面上一个游戏的图标后，在标题画面出现前屏幕闪过的“Nvidia the way it's meant to be played”（Nvidia，游戏之道），在竞速游戏赛道两旁各式各样的广告牌，绝不是可以通过翻页或者换台这种方式忽略掉的。如果制作组愿意，那么给游戏场景到处都贴上“牛皮癣”，玩家只要还有继续游戏的动力，一切都是无法避免的。正是由于游戏互动性的特色，商业产品可以以道具的形式，在虚拟世界中提供给玩家进行“试用”，以各种夸张的表现来增强广告的诉求效果，这也是平面广告所不具备的优势。

作为游戏开发商而言，在制作成本日益增高，而游戏的成本收回、盈利依然主要依靠发行的今天，通过其他渠道来获得利润的重要性不言而喻。微软在Xbox360平台上大力推广的收费网络对战，改变了游戏盈利的模式。发挥游戏的广告媒介特色，也是盈利的另一种方式。最早包含有IGA的游戏是1978年由Scott


PES系列的场边广告也日益丰富

Adams开发的《海盗冒险》，当时的图像技术仅仅能为产品提供一段滚动字幕。今天，除虚拟广告牌这种传统IGA外，更为动态化的可置换式IGA成为虚拟广告业的主流。目前Massive Incorporated致力于为游戏开发商提供IGA开发包，让每款游戏都成为广告发布平台。根据客户要求，开发商可以以数据包方式对联网状态下的游戏实时更新虚拟广告牌上的内容，在此之前的IGA只能以固定静态广告牌的方式发布，而在以《极品飞车——最高通缉》为代表的游戏中，制作商可以在游戏发售后通过更换广告的方式持续获得利润。2006年5月，微软以20亿美元收购了Massive Incorporated，擅长把握信息产业脉搏的微软的这一举动，也从侧面可以看出IGA在未来的广阔“钱”景。

宣传游戏产品

传统广告在选择媒体平台时，必须考虑产品同媒体自身特性的切合点，读者对一本足球杂志中出现体育用品广告的排斥度，要远远低于化妆品。在游戏中放置另一款游戏的IGA，是玩家接受度最高的表现方式，这种IGA通常发生在某一款游戏为本社旗下的另一款游戏进行宣传。如《潜龙谍影2》中就出现了小岛秀夫监督的另一得意之作——《终结地带》（Z.O.E）的海报；MGS2资料片《实体》附加有操纵Snake在“巨贝”（Big Shell）玩滑板的小游戏，这是为KONAMI的一款体育游戏《进化滑板》（Evolution Skateboarding）进行的宣传。MGS3中苏联科学家格兰宁的办公室中还出现了Z.O.E中主角所驾驶的机器人Jehuty的模型。MGS4中Snake使用的微型合金装备Mk.II则来自于小岛的作品《掠夺者》（Snatcher）。在《细胞分裂——明日潘朵拉》的列车关中，玩家可以在车厢中找到以蒙特利尔工作室制作的冒险游戏《波斯王子》为封面的杂志。来自丹麦的IO公司在《凯恩与林奇——喋血双雄》中也多次使用了《终极刺客》中光头杀手47的海报。



玩家设计的贴满“牛皮癣”的“超级玛丽”

由于商业竞争因素，宣传游戏产品的IGA不可能发生在两款分属不同游戏公司的互动产品之间，但两个相互之间有良好合作关系的开发公司，可以在各自的作品中宣传对方的企业形象或者产品，如Polyphony在《跑车浪漫曲4》（GT4）中就安排了KONAMI的大幅广告牌。在MGS4第一版预告片公布时PS3尚未发售，同SCE关系非同一般的KONAMI在预告片结尾为这部神秘的次世代主机展开宣传攻势：Otacon告诉Snake他所使用的Mk.II小机器人是通过CELL（PS3使用的多核心CPU）控制的，接着画面穿插了PS3早期演示性能的几个宣传片，然后Otacon对所有观众一语双关地说：“它（PS3、MGS4）真是值得期待啊！”



在一款游戏中出现自家另一款作品的元素，是IGA的一种常见方式

灌输政治和消费理念



二战中著名的美军募兵广告，今天已经通过电子游戏的方式进行

“招募工具”（Recruitment Tool）是这一类型IGA的主要诉求效果，这类宣传的目的是让观看者能加入以军队为代表的官方组织，由于需要巨大的煽动力才能达成这一目标，传统商业广告是无法胜任“招募工具”这一功能的。在IGA之前，“招募工具”的主要平台是电影，如《第一滴血》2、3集，《壮志凌云》都曾经作为美军募兵的“宣传片”出现。凡是以表现美军英勇无敌为内容的电影，都会得到国防部的支持，五角大楼可以为《独立日》的拍摄开放一个空军基地，为《珍珠港》的首映式清空一条航空母舰的甲板，为《变形金刚》提供正规军和大量的重型军械，但不会给像《锅盖头》《战争之王》这种反战电影提供任何帮助。一部以真实为卖点的军事题材射击游戏中没有任何虚拟广告牌，从安装到线上对战全程免费，连制作费用都是由五角大楼负担的，看似和“商业性”三个字彻底绝缘的《美国陆军》（America's Army）实际上就是一个大型的IGA征兵广告。国防部高级项目研究局（DARPA）自从上世纪90年代初期开始就计划将电子游戏作为军队建设的工具，在西点军校E.Casey Wardynski教授一手推动下，“陆军游戏计划”（Army Game Project）于2000年5月启动。随后由国防部出资，西点军校牵头两



此次美国大选也非常重视利用IGA来获得年轻选民的选票



《第二人生》中的唱片公司广告

家游戏开发公司制作一款以全面展示美国陆军装备、日常训练和战斗为主题，唤起年轻人对军队热情的游戏。2002年7月4日的美国独立日，《美国陆军》的第一个版本正式上线，从此以后这款游戏担负起了将年轻人从虚拟世界中拉进现实军队的重任。对于美国玩家提出的“目的是招募美军的《美国陆军》游戏为什么可以给国外玩家免费下载和联网支持”的问题，官网的Q&A中直言不讳地表示“《美国陆军》还有向全世界展示伟大美国陆军形象的功能”。由黎巴嫩真主党武装出资制作的游戏《特种部队》(Special Force)，是一款消灭以色列国防军为主题的FPS游戏，真主党发言人Mahmoud Rayya表示，通过《特种部队》，年轻人可以得到“精神上的训练”，并培养“反抗以色列在中东地区野蛮行径”的勇气。这部游戏附带有阿拉伯语和波斯语，以色列政府以此为由指责这一游戏“煽动敌视以色列国家的青年人投身恐怖破坏活动。”通过这两个例子我们不难看出，IGA“招募工具”还兼具意识形态输出的功能。



无孔不入的显卡芯片厂商广告

“招募工具”IGA的实际效果受游戏内容的影响最大，英国政府情报部门GCHQ（政府通信总部）在《细胞分裂——双重间谍》《雷神大战》《彩虹6号——维加斯》和《极品飞车——生死卡本谷》中购买了用于招募人员的广告位，虚拟广告牌由“Careers in British Intelligence”（去英国情报系统工作）文字、GCHQ的网址和Logo组成。根据这个机构的统计，这一IGA在《细胞分裂》中起到的效果是最好的，因为游戏中Fisher所工作的“第三梯队”是一个以高科技手段进行信息战的黑色行动组，这同GCHQ的特点完全一致，而科幻FPS和赛车游戏则与其风马牛不相及。

除了宣扬“破坏”以外，“招募工具”功能的游戏也可以宣扬与人为善、建设美好世界的理念。如由联合国“世界反饥荒计划”出资开发的《粮食力量》中，玩家作为一支救援队的首领，使用直升机空投、卡车运送、燃料配给等手段，来帮助挣扎在疾病和饥荒中的平民。由美国国土安全部出资开发的《钢筋丛林》则是一款都市交通模拟游戏，类似于《模拟城市》，玩家通过各种城市管理，来解决一个都市中混乱的交通状况。苏格兰政府斥巨资购买多款赛车游戏的路边虚拟广告牌，向高速追逐中的玩家宣传酒后驾车的危害性。

喜达屋饭店及度假村国际集团在网络游戏《第二人生》中“建造”了一座虚拟酒店，其现实世界中的“真身”直到今天还没有投入运营，喜达屋希望以此来进行市场铺垫，其管理层还会根据虚拟酒店的各项数据反馈，作为未来酒店投入运营后的参考。


军火商Crye Associates是近年来克兰西品牌游戏的最大赞助商

虚拟人物代言日用商品

广告业对明星代言的迷信由来已久，作为企业而言，他们希望用将明星与产品联系在一起的方式，把观众对明星的好感转移到产品上来。但是要做到代言人的特性与产品切合是很难的，这里存在关联度的风险，失败个例比比皆是。虚拟明星代言的最大优势就是不存在玩家对明星认知和好感度的问题，因为既然去玩一款游戏，玩家对其中心人物至少是抱以一种认可的态度，但如果产品本身不能和游戏切合在一起，无论对于产品还是游戏而言，都存在巨大的风险性。在当今大量的动作射击游戏中，最适合打广告的企业应该是军火商，事实上确实有人这么做，如美国军工企业Crye Associates曾经赞助过《幽灵行动——尖峰战士》的开发，“幽灵”队员使用的尚处图纸阶段的MR-C步枪和“装甲骨架”防弹衣均是该公司大力宣传的概念化产品，但其目的不是在玩家群中培养用户，而是以产品造势的方式扩大认知度（尤其是对玩游戏士兵的影响力），吸引军方的注意。而民用产品如何能和这类游戏的主题找到契合点，是虚拟明星代言式IGA成功的关键。



能量伴侣实物

在《细胞分裂》系列的几款作品中，Sam Fisher大叔曾经使用过索爱和诺基亚两大品牌的多款高端手机，其出众性能通过游戏流程得到了全面的展示。在《明日潘朵拉》发售前，索爱北美市场推广部经理Dewey Walsh这样宣传本公司在当时的两大旗舰产品：“融合创新科技的P900和T637将

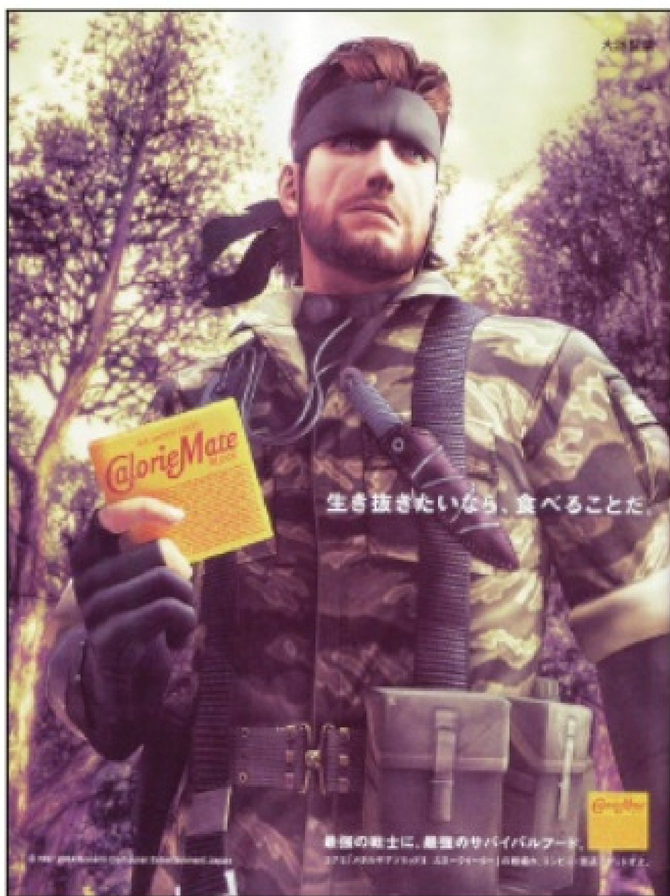

MGS4的能量饮料广告


MGS4中为某品牌手机打出的IGA


虚拟人物代言日用商品\MGS4中的iPod道具

Fisher这位王牌间谍的终极武器，具备PDA、高分辨率摄像头和通讯功能的P900使用了最新的手机技术，将会在Fisher的特勤装备库中扮演中流砥柱的角色。”在游戏中的巴黎关，Fisher需要使用T637强大的拍照性能来拍摄一张目标人物的照片，然后上传给NSA进行身份确认，而P900更是Fisher对外联络的必备工具。《细胞分裂4》中的Fisher又给Nokia 3250进行了代言。在《断罪》中，以逃犯身份回到华盛顿的Fisher将失去全套的特工装备，像《谍影重重》中的伯恩一样以各种生活用品组合出同强大国家特务体制斗争的利器，因此届时这位王牌间谍可以代言的产品将更多。

Fisher大叔卖起了手机，可毕竟拿高端手机当特工信息终端也算靠谱。而他的同行Snake大叔居然卖起了方便面和压缩饼干！MGS3的野外求生主题，让两家日本食品公司的产品可以顺理成章的出现在游戏中。“能量伴侣”（CalorieMate）是大冢制药公司（Otsuka Pharmaceutical Co.Ltd）推出的一种条状营养饼干，以提供均衡营养为卖点风靡日本和美国市场，在国内大型超市的进口食品专柜中也可以觅得它的踪影。在MGS3中Snake经常要面临饥饿问题，肚子咕咕叫的状态下，人物的行动会受到严重影响，直到危及生命。猎杀野生动物后靠吃蛇、青蛙、老鼠、蜘蛛这些“山珍海味”很难一次填满Snake的耐力槽，而且这位在任何痛苦面前都不眨眼的硬汉还会不停地抱怨食物的难吃程度。而如果玩家为其“喂食”CalorieMate，不但一次可以加满全部的体力，而且Snake还会用夸张的语调表达对这一食品的喜爱度：“太好吃了！”“再来一块！”在山顶遇到女主角Eva后，Eva交给饥肠辘辘的Snake两包日本产方便面，并特别交代：“这种未来食品属于太空时代，美味而且富有营养。”即便再对IGA有抵制情绪的玩家，相信看到这些桥段，都会会心一笑。



Snake卖起了食品


日本饮料厂商为《最终幻想》回复道具推出的能量饮料实物

起步阶段的IGA

尽管IGA具备传统广告所不具备的优势，但它自从诞生的那一天起就受到了各方面的指责，具体表现在如下几个方面。

存在的合理性：免费公共电视台和报纸是广告最为泛滥的两大媒体领域，由于二者的运营成本主要依靠广告费来维持，因此人们对大篇幅的广告版面、时段并不在意。但读者无法忍受一本售价较高的杂志上出现大面积的广告页面，更不可能接受自己掏钱付费的有线电视节目中跳出大段的广告。质疑IGA存在合理性的理由很简单：观看一部电影的票价低于10美元，观众不会在两小时的影片进行过程中看到任何强制性的广告，而一部游戏的平均售价为50美元，为什么要玩家在动辄数百小时的游戏流程中忍受不断映入眼帘的广告呢？游戏中内置的动态IGA广告工具需要在后台下载数据，并会将玩家的部分信息上传给广告商作为市场分析，不少玩家对其安全性提出了质疑，抱怨IGA犹如间谍软件一样阴魂不散。


恶搞型IGA

对分级制度的干扰：以电影为代表的文化产品是IGA的主要内容，在一部全年龄的游戏中出现R级电影的海报，对于玩家和制作公司的伤害都是巨大的。

对游戏性的影响：传统媒体可以容纳以各种产品为主题的广告，但IGA的投放还必须考虑到产品的特性，如在一款奇幻题材游戏中出现手机广告，或者在硬派动作游戏中出现化妆品广告，都会大煞风景，令玩家的游戏兴致大减。

综上所述，传统广告在关注媒体特性的同时，制作者的主要精力放在广告本身的感染力上，而IGA该考虑到的问题则多得多，在内容和投放方式上更是一门艺术。稍有不慎，不但可能带来玩家对广告内容的反感，更有可能对游戏也产生“恨”屋及乌。正因为如此，一条好的IGA不单单要实现“广而告之”，更要同游戏方式一道实现“游而乐之”，需要广告商、游戏制作组和玩家三者之间的良性互动才能完成。

团结上路
——《求生之路》网战模式详解

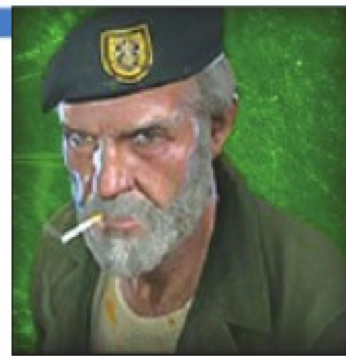
LEFT 4 DEAD

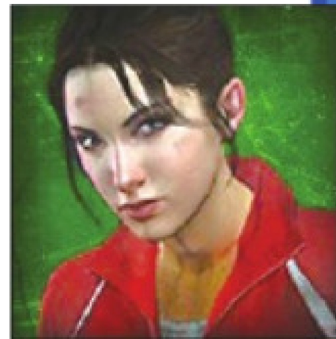
■四川 ken

编者按：自当年《反恐精英》红遍全球以后，有过不少游戏被冠以“CS杀手”“CS继承人”的名称登场亮相，如“战地”系列、“使命召唤”系列等。尽管这些游戏大都品质不俗，但没有一款能取代CS在玩家心目中的地位。天下没有常开不败的花朵，在CS已慢慢淡出我们视野的今天，谁能真正接过它手中的枪？一手缔造CS传奇的Valve给出了一个答案，他们的全新射击游戏《求生之路》（Left 4 Dead）已经来到我们面前，这款游戏由开发了《反恐精英——零点行动》的游戏工作室Turtle Rock制作，使用强化版的Source引擎。这算是世袭的传承，而《求生之路》也没有让玩家失望。下面就让我们来深入了解一下这款游戏，以及上网作战的一些知识。

游戏简介

《求生之路》（以下简称L4D）是一款有别于传统恐怖类的游戏。如果你是一名恐怖游戏爱好者，你肯定玩尽了《寂静岭》《生化危机》《F.E.A.R.》这些知名系列，以及最近号称EA黑马之作的《死亡空间》。但是即便你尝试了如此多的恐怖游戏，L4D仍能带给你不一样的感受。Turtle Rock工作室表示，L4D主要以小队为基础，4位角色必须协同作战对抗犹如潮水的感染人群（丧尸），并设法逃离被大批感染者占领的城市。4人之间必须相互合作，如果独自一人行动，玩家将毫无生存机会。这种设定恰恰就和以往的恐怖游戏大不一样，摒弃了主角只有一人的烂苹果“剧情”。


Bill


Zoey


Louis


Francis

游戏4名主要幸存者的背景设定为：越战老兵Bill，电子连锁店主管Louis，千金大小姐Zoey，以及布满纹身、吵闹不休的Francis（图）。4人可以使用各类武器，攻击方式除了射击外还有肉搏战的技巧，不过只能用来让感染者暂时“后退”。另外，爆炸性武器则有燃烧瓶和土制炸弹，方便玩家采取策略性地一次烧杀大批感染者。

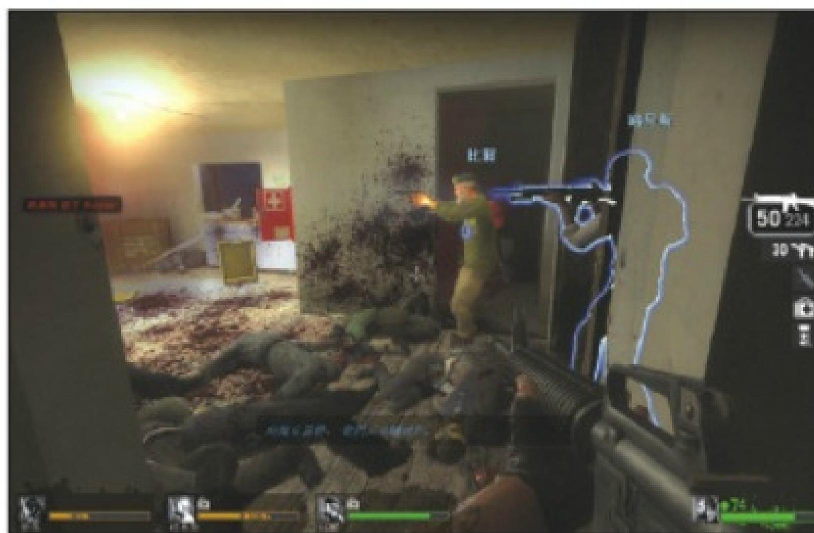
这款游戏里面，4名主角都被赋予了很强的能力，如果只是单纯对抗普通感染类人群显然会让游戏的过程和难度变得很平淡，所以，游戏中为玩家设置了两个难点：一是自伤，游戏在任何难度的模式下都会开启这个设定，这样就对玩家间的配合提出了较高的要求。譬如一前一后地前进时，前面的玩家就一定要注意随时蹲下射击，不要挡着后面玩家的视线和火力支援；二是“非普通感染人群”——Boss，游戏里的Boss并不像其他传统游戏那样用一套死板的程序来固定他们的出现时间和地点，为突出游戏的紧张感，制作组特意开发了一套新的AI程序，用以监控主角4人的状态和行动作出反应，并生成各类Boss和丧尸潮给玩家造成压力。所以，L4D让玩家几乎处在时刻不可掉以轻心的状态。

游戏共有4大战役，每个战役各有5道关卡，在单机剧情和多人合作模式中都能玩到。多人合作模式中，玩家能和其他3位玩家扮演这4位幸存者（玩家不够则由计算机操作的AI充当）。每个大战役都是一个独立的剧情，由于游戏突出的是相互合作及能反复游玩，所以游戏并没有过多情节介绍和剧情动画，不过每大战役开始前的简要文字说明也完全阐述了玩家的基本任务和最终目标。

L4D生存指南

游戏初始玩家只能选择2种主火力（微型冲锋枪、单发来复枪）及1副火力（手枪）。需要特别注意的一点是，主火力是有弹药限制的，但是可以补充，而副火力没有弹药限制，不过威力和持久性就差了很多。另外初期每人能分配到一个急救包，当然这个急救包可以在游戏进程中用在自己身上也可以用在队友身上，至于怎么安排则是对玩家自身判断的一个考验。而在游戏进程中，玩家也会有机会拿到更加强力的3款主火力（M16步枪、连发来复枪、轻型狙击枪）及另外一把手枪——使玩家具备双持手枪的能力。如果玩家运气不错，在游戏过程中，能在一些房间里面发现3种特别的东西——燃烧瓶、土制炸弹、药丸。前两者主要用以对付“惊险时刻”（注：惊险时刻指游戏中存在的那些固定场景触发点，当玩家触发的时候会引发剧情并且出现大量的敌人）出现的大量感染人群，而后者则可以在一段时间里为玩家补充一定量的血槽，一段时间过后效果消失。游戏里出现的道具虽多，但是玩家随身携带的道具数量却有了限制，每人同时只能装备一种主火力和副火力、一个急救包、一瓶药丸和一种炸弹。所以，游戏实际上也给玩家增加了一些更多的考验，避免完全的屠杀闯关，而不得不随时调整战术策略来适应眼前的情况。


在游戏进程中，玩家也会有机会拿到更加强力的3款主火力


“惊险时刻”是一场恶战，对队友的合作要求非常高


玩家需要在时间限制内治疗倒地的队友

当玩家或其他队友承受一定程度的伤害时，并不会导致立即死亡，而是倒地无法动弹，但可以做出射击动作。这时画面中会出现一个表示“出血状态”的定时器，如果玩家能在时间限制内治疗（一直按着鼠标左键）倒地的队友便能将他救起。

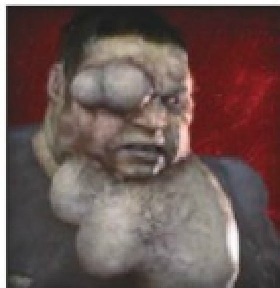
不过，不管是急救倒地的队友还是使用急救包自救或许都得花费数秒时间，此时玩家很容易遭受到感染者攻击，好在倒地的玩家也可以掩护同伴。万一队友来不及救治玩家，玩家将阵亡而进入“幽灵”模式。这时会发生两种情形：要是玩家在关卡一开始就死亡，那么将可随机在队友四周的小房间里面重生，等待其他玩家“发现”你以后继续参与战斗；但若在关卡后期死亡，那么玩家就必须等待队友过关，然后于下一个关卡重生。不过在每个战役最后一关的“惊险时刻”，若玩家阵亡就再也不能重生了。

最后不得不提一下，为了4人一直能走到最后，相互之间的交流就很重要了，游戏为玩家提供了文字交流和语音交流两种方法，这点和CS一样，让玩家间的沟通变得简单。不过对于老鸟级别的玩家，控制角色的肢体动作就能起到一定的交流作用，而且更酷。

Boss介绍

前面提到了这么一个群体——非普通感染人群，其实这类群体也就是我们俗称的Boss。L4D中Boss的设定也不像传统游戏那样，强大到无边或者一个一个出现让你打。这些Boss们都具备各自特殊的能力用以克制玩家而且经常一起出现展开合作攻击。

Boss分为5种，他们的名字和技能以及对付办法分别为：


Boomer

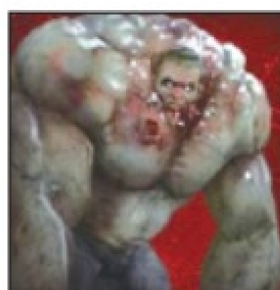
Boomer：发出作呕的声音为出现讯号，主要攻击方式是喷出黏液。被喷到黏液的玩家就等于被标记了一样，成为即将出现的丧尸群攻击的对象。而Boomer被杀死时也会在其身边一定范围爆炸产生黏液，如果3～4名队友都中招了，其伤害程度就相当可怕。由于他的攻击技能几乎都是近身才有威胁，所以通常的办法就是靠听其声音早早发现他，远距离射杀，如果被他不慎冲进了队友群，就用肉搏技能（点击鼠标右键）将其推出人群，然后再射杀。


Hunter

Hunter：每次攻击都会发出尖啸声音，快速而灵敏，可以长距离跳跃，攀垣爬壁无所不能。如果被他缠上只有指望队友来救了，他可以说是“One on One”的王者。对付方法很简单，只要你不是只身一人，相互之间用肉搏技能保护后再射杀就可以了。


Smoker

Smoker：长舌丧尸，出现时常伴有咳嗽的声音，舌头最长能达到30米，可以把玩家缠起来拖走。如果玩家被缠上以后不能迅速用火力截断其舌头，也只能无奈等死。对付他的方法是队友间采用远距离的保护措施，远距离点射对其相当致命。这里需要注意的一点是，Smoker死的时候会产生爆炸，扬起的烟雾不仅能阻碍玩家视线还能阻碍玩家间的语音交流，扰乱玩家的作战计划，很容易忙中出错。


Tank

Tank：对抗模式中玩家也可以操作的最强丧尸，不仅皮厚攻击力也超强，可以把汽车和各种重量级物品当作武器攻击玩家，也可以打破水泥墙壁，用蛮力拼血就可以把生存者干掉。值得注意的是，在多人对抗模式中，电脑会随机选择一个玩家来控制Tank，当你操纵的Tank始终远离生存者时，无聊指数会上升，上升到一定程度之后你就不能控制Tank了，而改由另外的玩家来扮演。对付他的办法只有分散开来，集中火力攻

击，在专家模式中，其血量多达8000，也是各位玩家求生之路的拦路虎之一。

Witch：游戏里最强的僵尸。当然她的强主要是在测试版中，测试版中惊动了她，可以直接造成玩家全灭的惨痛后果，杀人不眨眼……而在正式版当中，制作小组对其有所“改良”，避免对玩家造成太大的挫折感。正式版中她只会攻击惊动她的那位玩家，直到将其杀死后逃离，不再攻击其他玩家。不过，她每次出现的哭泣声倒是所有Boss里最恐怖的。对付她的办法就是尽量避免交火，在她出现的附近千万别开灯或发出声音惊动她。


Witch

联机教程：

如果只玩单机部分，L4D确实只能算一款没有太大特色的游戏，游戏最大卖点还在网络这块儿。由于PC版的联机都是通过Steam这个平台作为基础，对国外正版玩家而言并没有太多难事，只需进入游戏就可以直接联网进行合作模式或对战模式。对于国内大多数玩家而言，就只能“特殊问题特殊解决”了，这里主要谈一谈就国内玩家玩到的版本联机的几类方法。

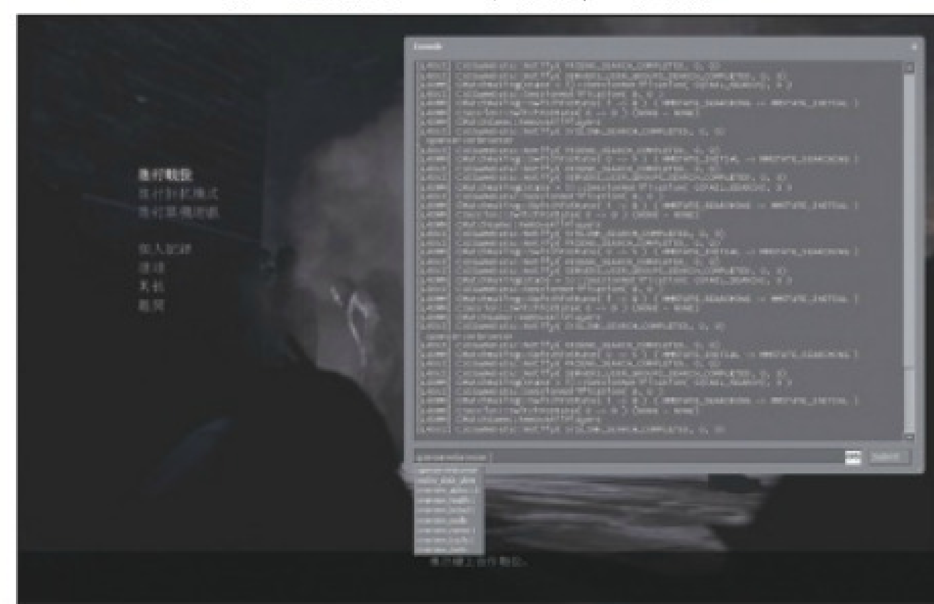
1、如果通过Steam平台联机，请在安装完游戏以后，首先在游戏选项里找“键盘鼠标”，然后将“控制台”一项选择“启用”。之后按“~”键，就是数字1左边的那个键，输入“openserverbrowser”，之后回车，就能看见很多服务器可供选择了。只需要选取Pin值较稳定的服务器进入，通常来说Pin较稳定的服务器都是国内的自建服务器，所以，使用哪种版本的玩家都可以进入。另外还有一个办法就是在控制台输入“connect（空格）（ip地址）”，即可进入你想去的服务器参加游戏。不过，如果得到“server is full”提示，就表示服务器人满，请另外选择其他服务器吧；而如果提示是“steam vanlidation rejected”，则表示你尝试进入的是正版玩家专用的服务器，使用的不是正版游戏的玩家就只能放弃这个服务器了。

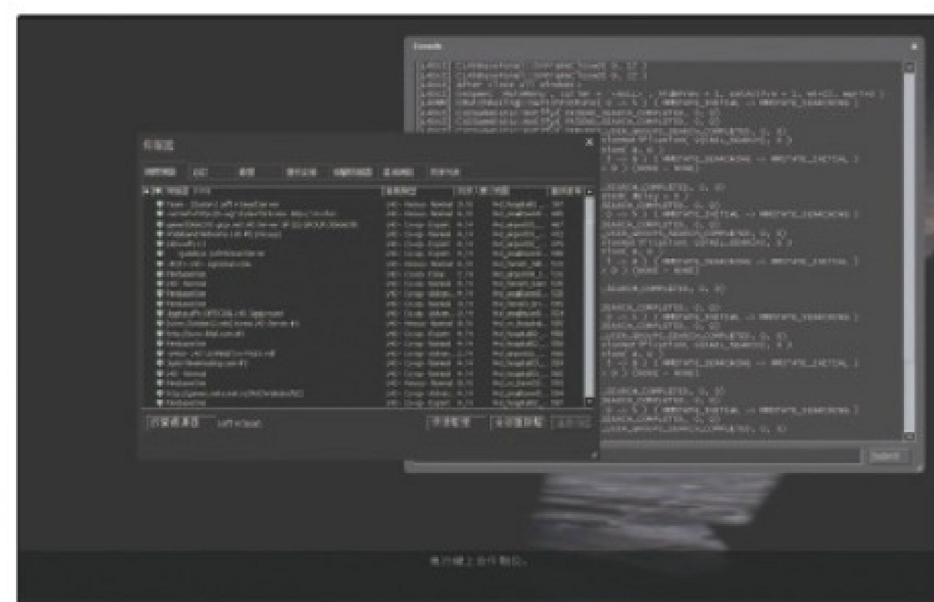
2、如果有些玩家觉得上述方法过于麻烦，可以选择国内的第三方平台进行联机。这里推荐国美对战平台和竞舞台“Garena Fire”。这两个平台玩家比较多，不过后者的设置方法要稍微简单一点，这里就介绍后者。

同样先下载“竞舞台”程序，地址是http://218.93.127.132/download/GarenaCN_setup.exe，然后注册并登录，进入后在左侧的大厅列表选择“Garena Fire”，并进入搜索器界面。依据你所在地理位置（中国位于东亚地区），勾选过滤的区域，然后单击“搜索”，选择“求生之路”，目前能搜索出国内的服务器基本都免Key。设置你本地的游戏执行程序“left4dead.exe”，在搜索结果中选择服务器，双击便可加入。目前用Steam完整版的，先要运行Steam，然后直接双击搜到的服务器就可以直接进入，不过，据测试NO Steam版本也可以在Garena Fire上使用。

下面，就踏上生存之路尽情厮杀吧，相信你在这款游戏中能享受到对抗的极大乐趣。P

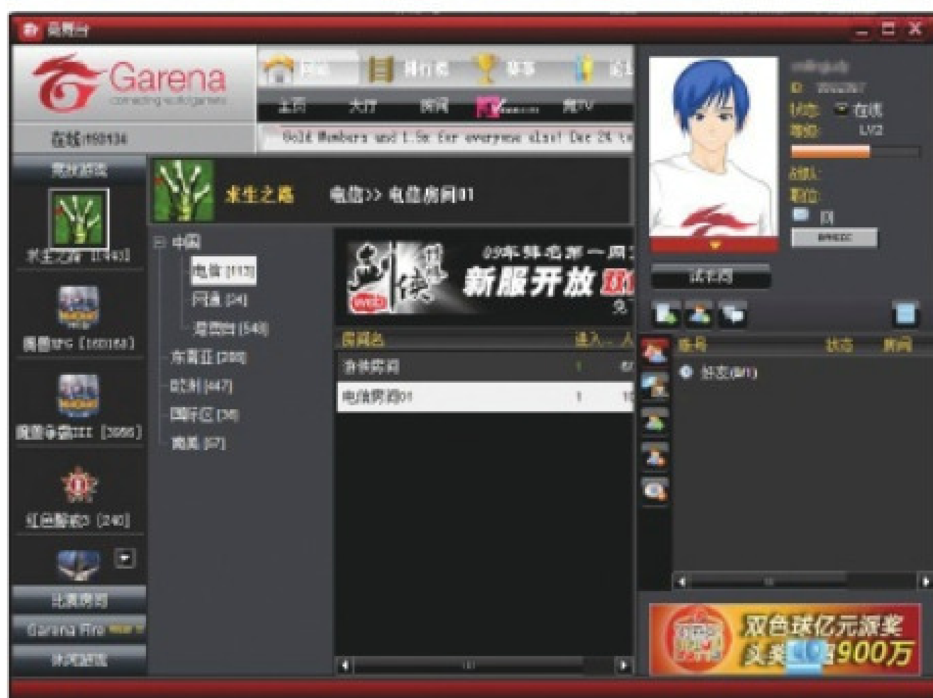

将“控制台”一项选择“启用”


打开控制台输入openserverbrowser


显示服务器列表以后，选择服务器进入，大多数国内的服务器都可以进入



更新最新版的竞技舞台平台软件



进入竞技舞台后，在左边列表处选择游戏，然后双击进入，再选择网络环境和地区，即可进入房间联网





死亡空间秘闻录

DEAD SPACE

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《死亡空间》是一款惊悚题材的第三人称冒险射击游戏，与那些墙后冒个骷髅头出来吓玩家的老式恐怖游戏相比，这款作品有两大优势：首先是有一个框架完整且颇具人文深度的背景设定，主角不再是凭空跳出来捉鬼的敢死队之流人物，时代背景也不是含糊其辞的某个偏僻小镇，游戏中恐怖的生化怪物血洗殖民地行星与石村号飞船的噱头看似在跟风电影《异形》的套路，但随着故事剥丝抽茧逐步展开后，玩家会发现似乎不是那么回事，直到最后才恍然大悟，原来从头到尾一切是是非非皆有符合逻辑的前因后果；其次本作采用刻意限制主人公能力的微妙方式烘托恐怖气氛，比如非常另类的右后追尾视角，缓慢的转身速度，总是入不敷出的弹药血包，即使是FPS神射手级的玩家仓促遇敌时也只能叫苦不迭。如此特意安排的结果是让那些扮相吓人的怪物更显恐怖魅力，再加上完美的配乐和音效，以及无数好莱坞恐怖片中屡试不爽的吓人桥段，成年玩家在面对这款游戏时也难免会有毛骨悚然的惊惧。

精品 总评 8.7

制作	EA Redwood Shores
发行	Electronic Arts
类型	动作射击
语种	英文

文化包容性	7.8
上手精通	8.5
画面	9.0
音效	10.0
创新	8.0
剧情	8.6

电影前传介绍

为了全方位丰富游戏版《死亡空间》构筑的恐怖世界，EA同步推出了相同背景设定的动画电影版《死亡空间——坍塌》（Dead Space：Downfall）。从两部作品的时间线来看，电影版的故事发生在游戏版之前，应该算是前传性质的姊妹篇。两部作品前后对应相互补充，看过电影后再来玩游戏就不会对某些情节有疑问，只通关游戏而没有欣赏电影，那只能算领略了《死亡空间》世界的半段风情。这部74分钟长的动画片讲述了一个充满惊悚的科幻故事，话说未来时空的一次考古活动中，有个叫奥特曼（Altman）的学者发现了1件奇特的外星人遗物——神印（The Marker），受到神印影响的奥特曼创建了披着科学幌子的统一教（Church of Unitology），该教派迅速成为地球上最大的宗教组织。奥特曼后来离奇失踪，据教徒们传言，他是因为传播真理而被地球政府秘密杀害。经过两百余年的发展，统一教的势力逐步渗透到人类文明的各个角落，他们不但拥有全世界最大的商业财团，在政府和科研机构中也有不计其数的支持者。此时为了探索宇宙中蕴含的各种矿产资源，已掌握星际旅行技术的人类开始向外太空拓展，在一颗遥远的富矿行星艾吉斯七号上，探矿者们意外地发现了另一枚神印，这个消息传到地球后引起轩然大波。由统一教属下财团派出的石村号重力碎星舰（Ishimura）很快抵达艾吉斯七号，他们计划将神印掘出后运回地球，但没有人想到，一场恐怖的浩劫正在缓缓拉开序幕。

《死亡空间——坍塌》的剧情从石村号抵达艾吉斯七号后开始，故事以石村号上的女保安队长艾丽莎·文森特（Alissa Vincent）的经历为核心主线。在神印出土现场，科学家们找到了一百多年前的古代挖掘机，种种迹象表明这枚神印是有人故意放在这里的。其实艾吉斯七号行星上找到的神印是地球政府根据奥特曼找到的首枚神印进行秘密研究后的复制品，然而即使是复制品的力量也超越了人类控制能力，当时的地球政府不得不将它带到遥远荒凉的行星上深埋，没想到两百年后它又被探矿者们找到。当神印被运到石村号上后，艾吉斯七号行星上开始频繁爆发殖民者离奇死亡事件，有的是谋杀、有的是自杀，现场极其血腥残忍，却找不到任何动机。当石村号继续大规模挖掘神印埋藏地时，停尸间里的尸体在病毒的作用下纷纷蜕变为各种异形生物疯狂攻击正常人，被它们攻击过的人类也变异为相同怪物。看出苗头不对的科学家凯



船长马赛亚斯一心想把“神印”运回地球

恩博士建议石村号立即撤离艾吉斯七号，但身为统一教狂热信徒的船长马赛亚斯对眼前的危险视而不见，争执中凯恩失手误杀马赛亚斯后逃走。很快艾吉斯七号行星沦为寂静的死亡星球，只有1名逃生者带着他死去的女儿登上石村号，随后病毒将这两个人变成了怪物并大开杀戒，恐怖的异变迅速繁衍蔓延开来，群龙无首的船员们一个接一个的惨死。个性强悍的女保安队长艾丽莎·文森特带领一帮手下奋起反击，几个回合下来寡不敌众的保安队死伤殆尽，孤身一人的艾丽莎在绝望中留下视频遗书，然后开启太空密封舱门与一群变异怪物同归于尽。在电影的结尾，前来救援的科利恩号维修舰正缓缓靠近石村号，但船内目睹这一切的只有无数怪物。

游戏剧情流程

01章 初来乍到 (New Arrivals)

我叫艾萨克·克拉克（Isaac Clarke），太空紧急援救公司（C.E.C.）的工程师。星际旅行中的飞船总会发生这样那样的故障，我们的工作就是解决这些问题，然后把账单寄给客户，实际上我们和几百年前地球上那些野外汽车援救公司没什么本质区别。要知道，自从进入宇宙时代以来，像我们这样的公司越来越多，行业竞争相当激烈，一旦发现有潜在客户，老板总会毫不犹豫地采取行动。有一艘叫石村号的重力碎星舰从遥远的艾吉斯七号行星发来了通用求救信号，不到1小时我们的救援队就动身出发。重力碎星舰是庞大的家伙，它可以把富矿小行星切碎，然后将碎片运回太空矿场。对我们来说这样一艘巨舰意味着一笔少见的大买卖，虽然路途遥远，不过我们的收费价格总是和航行距离成正比。科利恩号（USG Kellion）维修舰是我们最好的业务舰，现在舰上坐着的5个人也算是公司里顶尖的人物——两位最棒的飞行员加上女计算机专家肯德拉·丹尼思（Kendra Daniels）、保安队长查克·哈蒙德（Zach Hammond），以及我——艾萨克·克拉克，最优秀的飞船系统工程师。我从前的女朋友尼珂·布伦南（Nicole Brennan）也在石村号上工作，几乎就在公司收到石村号求救信号的同时，我也收到了尼珂发来的半段不完整的私人通讯视频，她似乎被什么东西吓坏了，我从没见过她这样语无伦次的模样。可怜的姑娘，他们真不该到那么远的地方去采什么鬼矿，长时间的外太空生活对船员的心理健康极为不利，冰冷的船舱很容易导致孤僻和幻觉。尼珂是个心地善良的好女孩，虽然我们被星空所隔不便往来，但我依然爱着她，如果不是因为她，我根本不会主动提出要参加这次的救援队。飞行途中我一遍又一遍地看着她发来的视频，肯德拉和查克嘲笑我是单相思成疾，然而画面上尼珂眼中的恐惧神色却让我隐隐有了一丝不祥的预感，这真的只是一次系统机械故障吗？

漫长的跃迁后，科利恩号终于抵达艾吉斯七号行星，隐藏在小行星碎片中的石村号无声地出现在我们眼前，巨大的舰体一片漆黑，对于救援队发送的询问信号也没有任何应答。突然，一股莫名其妙的重力波拉扯着科利恩号撞向石村号，经过一番手忙脚乱的挣扎，我们最后扎进了石村号的飞行着陆平台，舰体受损严重，这下想不上去看看都不行了。石村号像是经历了一场浩劫，破碎的舱壁和仪器随处可见，还有触目惊心的凌乱血渍，我们没有发现任何活着的船员。肯德拉和查克一直不和，每当有什么大事发生，他们总会吵个不停，现在他们的战争又开始了，我已经听腻了这种闹剧，因此走在最后想让耳朵清净一些。利用技术手段开启控制室的电子门是我的强项，其实我只是想在控制台电脑上查看一下石村号的受损情况，没想到却触发了隔离消毒程序。闪烁的灯光中我看见了什么？老天爷！几只双手长着骨刺的怪物从天而降，它们依稀有人的外形，却能在地上飞快爬行，两位飞行员当即惨死在它们利爪之下，我也吓得魂飞魄散，幸好腿还没软，赶紧沿着控制室旁的另一条通道狂奔逃入货运电梯中。一只怪物企图撬开电梯门，谢天谢地，它终于还是被坚固的金属门夹断了前臂，有那么一瞬间我几乎要晕厥了。

离开电梯，我在一具船员血肉模糊的尸体旁找到一把等离子切割枪，这件简陋的武器好歹让我有了一点安慰，墙上带有血迹的警告提醒我对付怪物要尽快射断它们的肢体。这到底是怎么回事？这些怪物是从哪里来的？侥幸逃脱的查克和肯德拉通过全息频道联系上了我，虽然大难不死，但我们被系统锁死的舱门隔开，无奈之余查克打算和肯德拉到舰桥去看看，那里的主服务器上应该可以查到尼珂的下落，可是舰内交通车道被一辆破损的运输车堵住了，不解决这个问题他们什么地方都去不了，查克把这个难题交给了我。我在去运输车维修舱的路上捡到1个慢动作功能模块，这是个好东西，用它



我们找到了石村号



跟随大家下船登上石村号



找到了我的第一件武器

可以使高速运动的物体变得慢如蜗牛，虽然效果持续时间不长，但有时的确能帮上大忙，比如通过前面那道足以把人夹碎的故障舱门。修理舱的两条机械臂有1条出了问题，伸出到尽头后会自动缩回，如果没有慢动作功能模块，我还真没办法启动维修程序更换损坏的运输车。在维护舱里找到的运输车系统控制芯片终于让石村号上的内部交通恢复了正常，查克和肯德拉登车前往舰桥，我的新任务是返回科利恩号做好起飞准备，这地方太危险了，没有谁想和那些怪物待在一起。然而我们低估了这些怪物，科利恩号刚启动自检程序就引发一连串的爆炸，我在一片火海中仓惶逃命，好不容易跳到石村号的甲板上，抬头却发现前后左右出现了一对对熟悉的利爪，除了拼命，退路已绝的我还能做什么呢？用尽吃奶的力气杀光所有怪物后，我踉踉跄跄来到运输车站，也许坐运输车到其他地方去能找到一条生路。



02章 紧急处理 (Intensive Care)

在医疗区的车站平台上有一位垂死的女船员，她因为失去恋人精神已完全崩溃，在弥留之际这个女孩把一个隔空移物功能模块交给了我。如果没有这件工具，我恐怕无法搬开前面通道口挡路的大箱子，也更不可能抵达安全站。查克那边传来1个坏消息，他和肯德拉在怪物的攻击中被冲散，查克需要得到船长的专用密码才能登录主服务器。船长的尸体就在前面的停尸房里，但是通向那里的入口被坍塌的建筑挡住，查克建议我做一枚热能炸弹，在主实验室和零重力治疗舱里可以找到制作炸弹的热能部件和起爆器。实验室里突然熄灭的灯光把我吓了一跳，不过和随后出现的怪物相比这点惊吓就不算什么了，这些动作迅速的家伙总会从你最不注意的角落里突然蹿出来，然后把利爪无情地刺进你的身体。从实验室里拿到热能部件后，我又马不停蹄赶往零重力治疗舱，前面的走廊里传来怪异的持续闷响，那是一具尸体反复撞在舱壁上的声音。刚用隔空移物拉开挡路的治疗管箱又撞上两只怪物，解决它们后我把掉落在地上的动力电池拾起塞入墙上电池槽中启动升降机。前面有段通道外壁破了，从裂口中可以直接看到舰体外漂浮的陨石群，我抢在氧气耗尽前冲到了零重力厅。启动零重力模式后，我像蜘蛛侠一样跃到顶棚上，然后再跳到对面平台，插上动力电池，进门一眼就看到了起爆器。回到安全站炸开路障，在通道拐弯处找到了1段视频记录，居然是尼珂！她和她的医疗组同事们显然遇到了大麻烦，我希望她还在这艘船上的某个地方等待着我们的到来。病床区充斥着血污和垃圾，停尸房中一只宛如蝙蝠的小怪物正在吸吮着船长尸体，那具尸体居然变成一头怪兽向我冲来，我吓得魂飞魄散，尖叫着用新买的排线枪把房间里所有会动的东西都切成了碎片。查克拿到了他想要的密码，飞行日志表明这些怪物最先出现在艾吉斯七号行星，然后又散布到石村号上。无人控制的石村号现在正逐渐坠向行星表面，如果不尽快启动校正程序我们肯定会摔成肉饼。查克约我在工程区碰头，我一分钟也不想再多待，赶紧登上运输车离开了这个尸横遍野的地方。



你永远不知道敌人什么时候扑出来

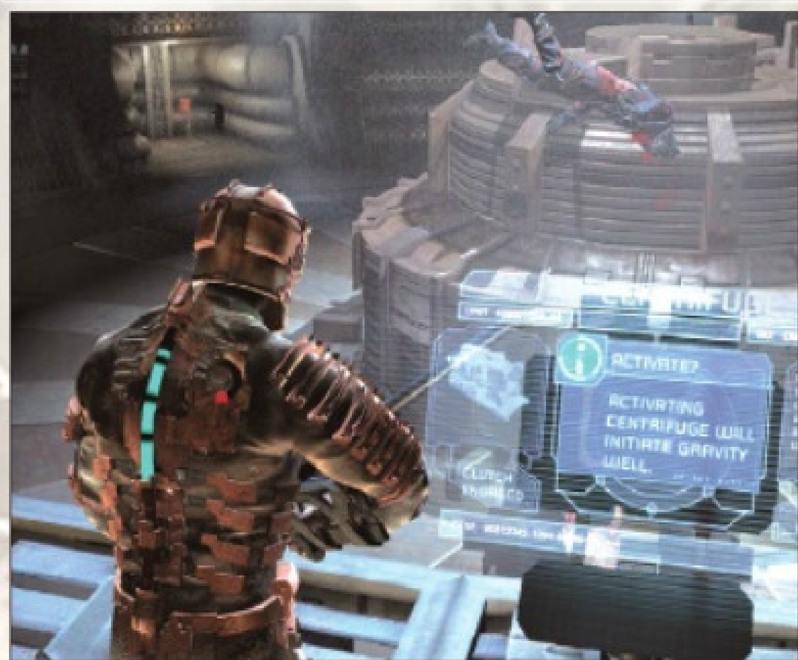
通关要点

RIG（Resource Integration Gear，资源集成装）是《死亡空间》世界中的船员标准制服，主人公穿的RIG制服可以在网络商店里买到5种不同级别的款式，普通模式通关后能解锁第6种军用RIG制服，高级制服拥有更良好的防御力和更多道具栏，通过升级天赋属性还能增加生命值。追尾视角下RIG制服后脊上可看到多节光条，那就是主人公的生命值，光条数量较多时显示为绿色，表示生命值充盈；光条数量较少时显示为黄色或红色，表示生命垂危。生命光条右侧有个半弧形光槽，那是静态能量槽，专为慢动作特技提供动力，使用静态能量药剂或在静态能量站补充可以恢复全部能量槽。当进入有毒或真空场景时，生命光条上方会出现一个逐渐递减的数字显示仪，那是玩家的氧气储量，使用氧气罐道具或在氧气站补充可以回满全部氧气值。RIG制服、功能模块和各种武器都可以升级不同属性，在升级工作台上能看到可升级装备的属性天赋图，天赋图由不同颜色的点阵组成，每激活一个天赋点需要消耗一枚动力核心。除初始点外，玩家只能激活与已激活天赋点有线条相连的点位。鉴于游戏通篇可获得的动力核心数量有限，玩家在选择升级方向时一定要谨慎。

游戏中共有7种武器，每种武器都有对应弹药及第二种攻击模式。等离子切割枪（Plasma Cutter）等同于手枪，第二攻击模式为水平弹道，初期很适合用来射断怪物下肢；排线枪（Line Gun）是一种横向覆盖面更大的武器，缺点是射速慢，第二攻击模式为投掷激光地雷；脉冲步枪（Pulse Rifle）属于高射速自动武器，弹匣容量大但单发威力低，第二攻击模式为无差别轰击主角身边所有敌人；火焰喷射器（Flamethrower）的威力大，但射程不远，连续射击时需持续瞄准目标，第二攻击模式为发射爆炎弹；爆击枪（Force Gun）是霰弹枪和榴弹发射器的组合极品，近可以将正前方敌人轰退，远可以通过第二攻击模式抛射球形榴弹，唯一缺点是榴弹以抛物线飞行，弹着点较难控制；开膛器（Ripper）可发射回旋刀片，攻击目标后返回发射者途中也能伤敌，第二攻击模式为强化单发

03章 航向校正 (Course Correction)

DEAD SPACE


启动离心机

刚到工程区就接到查克来电，有两个问题急需解决，首先得给飞船引擎注入足够燃料，其次还要开启重力离心机。燃油舱里到处是那种踩上去哐哐作响的网眼铁板，有时我的眼角甚至能捕捉到有什么东西从网板后面一掠而过，我只能攥紧手里的脉冲步枪，努力不让最后残存的理智淹没在恐惧的海洋中。无数次近距离惊魂接触后，我成功开启了两座燃料泵。重力离心机所在的大厅因为停机处于零重力状态，我蹦到两台离心机旁同时使用慢动作和隔空移物成功将传动杆塞进了套筒中，但我没想到离心机启动后大厅内立刻进入缺氧状态，乘坐升降机跑上二楼时我还差点被巨大的旋转臂打成肉酱，好容易接着沿途的凹孔逃出险地。不料还没喘口气又撞上了一只巨大的蛇形怪物，它想把我往巢穴中拽，剧烈的晃动中我看见了它尾部黄色的囊袋，也许那里是它唯一的弱点？我疯狂扣动扳机，直到它爆成碎片。电梯中意外接到肯德拉发来的视频联络信号，她被困在服务器机房里，那儿目前暂时还算安全，她可以帮我打开一条捷径通道。接下来要做的是启动飞船主引擎，猜猜查克会把这个活路交给谁？当我按下主引擎启动钮的瞬间，身后的黑暗中涌出大堆怪物，排线枪在这种场合很好使，只是弹药很快就用光了，我发现射爆周围的红色燃料瓶也能把怪物撕成碎片。伴随着主引擎的轰鸣声，我迅速撤向车站，然而肯德拉发现了一个新问题，石村号滑入了环绕艾吉斯七号的陨石群中，如果不及时开启陨石防御系统，飞船将可能因为陨石撞击而受到更严重破坏。查克让我尽快赶到舰桥去帮他解决这个问题，我又一次登上了运输车。

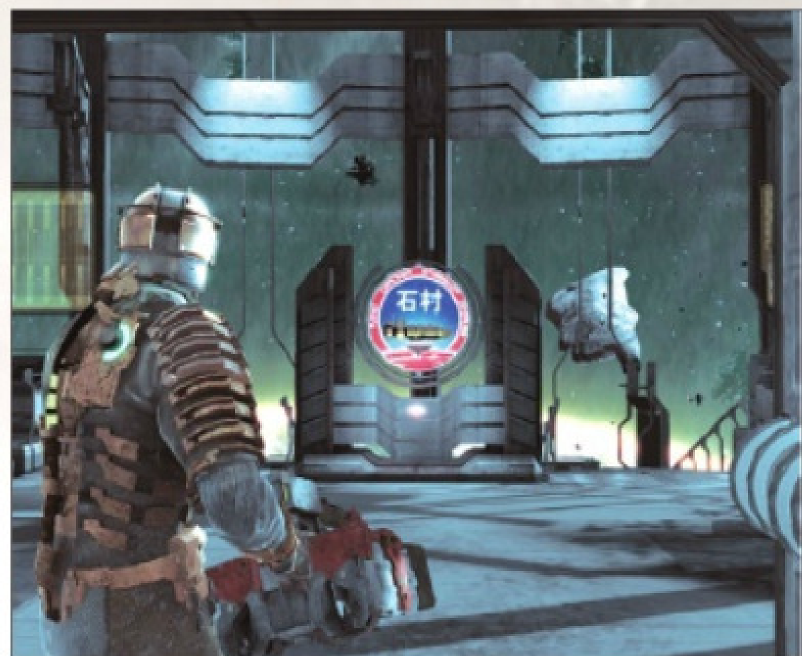
04章 大难临头 (Obliteration Imminent)

DEAD SPACE

根据查克从航行日志中得到的信息，石村号的货舱里放着1块从艾吉斯七号行星上发掘的东西，他们管它叫“神印”，有人猜测它就是招来怪物的祸根。肯德拉气愤地质问查克到底还知道多少内幕，C.E.C.公司是不是早已知道了这件事？心急火燎的查克没有时间解释，飞船正在驶入陨石群，我们随时可能粉身碎骨。刚赶到舰桥，一阵剧烈的撞击告诉所有人危险正在逼近。在舰桥下的控制室找到查克，他让我去修复陨石防御系统的三处电源，不过要去那里必须先重新启动中央电梯，查克警告我中央电梯里似乎有某种异常巨大的东西。管不了那么多了，我快步跑回舰桥，前面电梯控制间的门被轰然撞开，一只巨大的怪兽迎面扑来，正面攻击根本奈何不了它，千钧一发之际我发现利用慢动作绕到它背后攻击居然有效，找到弱点后巨兽怪很快变成了碎肉。

走进电梯间，一个熟悉的声音在耳机里响起：“艾萨克，你在哪儿？别让我们分开。”这是尼珂的声音，她还活着！我就知道她还活着！请等着我，尼珂！

成功开启中央电梯后，我乘中央电梯降到系统区，不知从哪里传来的女人尖叫声吓得我汗毛倒竖。好心的肯德拉提醒我前面可能有反向重力扭曲的故障



辗转来到飞船的舰桥

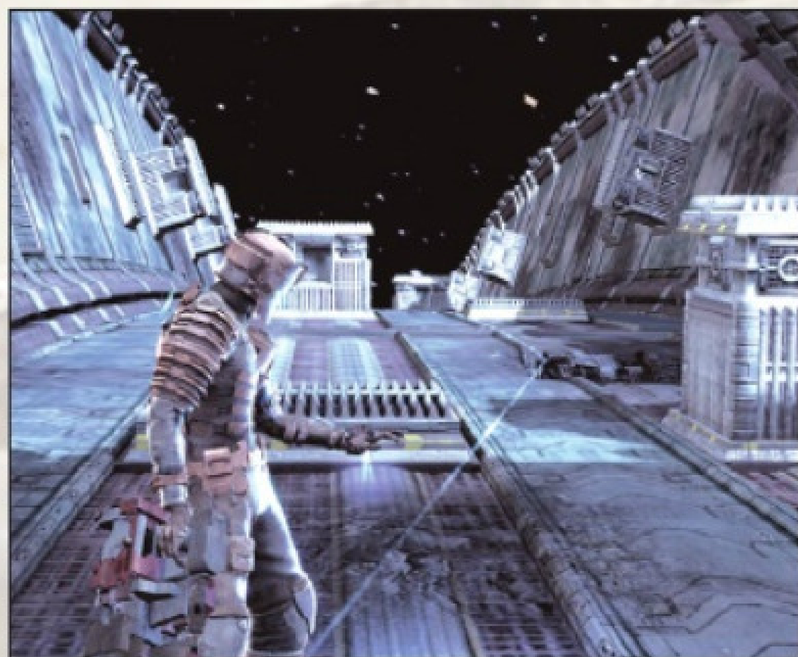
攻击；触点波束炮（Contact Beam）威力大射程远，但发射时需要聚力等待，第二攻击模式为群杀震退轰击。

网络商店是购买装备和弹药的地方，玩家需要先找到新装备或新弹药图纸（Schematic），接着到商店载入图纸，然后才能在店中买到对应物品。冒险中发现的各种半导体电路板全可在商店换钱，店中也能买到动力核心，不过价格高达一万元。网络商店还提供代存服务，玩家因为身上最多只能携带4种武器，道具栏总数也有限制，暂时不用的武器和多余弹药可存放在网络商店的保险柜（Safe）里。游戏中有很多宝箱可以打开获得道具或金钱奖励，丢在地上闪烁着绿光的四方宝箱必须先用枪轰烂才能拾取里面的物品，箱盖上有静止绿灯的箱子和立柜靠近后按E键即可打开获取物品，但如果箱盖上为红灯则无法打开。

慢动作功能模块等同于子弹时间，只能在瞄准模式下按C键激活，一般用于通过危险机关或对付高速移动怪物。隔空移物功能模块需要在瞄准模式下按F键后才能激活，这项技能可用来搬动较大物品或带有磁铁图标的解谜道具，它的优点是不需要耗费任何动力，后期不妨用它来拾取远处掉落的物品或弹药，玩家还可以用隔空移物搬起大型箱子，然后开枪即可将箱子砸向怪物。零重力跳跃也算是本作中较为有趣的一个原创亮点，进入零重力环境后在瞄准模式下对准目标墙面按左Ctrl键，主人公就会像炮弹一样径直弹射过去，抵达目的地后RIG制服的磁力鞋会自动吸附地面站稳，如果目标点不适合跳跃，瞄准模式的弹药计数仪上会有红光闪烁，此时玩家必须更换目标地点。在某些特定场合下玩家需要同时使用慢动作和隔空移物两项特技解谜，有时甚至要三项特技搭配使用。

本作中最有价值的热键不是三维地图的M键，也不是任务查阅的J键，而是能提供全息路径指示的B键，这个热键堪称勇闯舱室迷宫的制胜法宝。按下B键后玩家能清晰看到主人公脚下出现一条带流动箭头的全息光线，箭头指示的方向就是当前任务需要去的地方，玩家只管跟着光线箭头走绝不会有任何差错。但是如果只看地上光线箭头而不注意观察周围情况，有时可能会错过装有大量道具弹药的小房间。

地板，两只扑过来的怪物被重力扭曲地板扯到屋顶上砸成了肉酱。我干掉另一只巨型怪兽，却把前面通道口飞舞的电缆管看成了怪物触须。用慢动作模块穿过致命的电缆管，我启动了第1处防御系统电源。回到舰桥乘侧面电梯下到第1层，肯德拉告诉我医疗分析报告表明这些怪物利用人类的肢体合成新组织。在重力扭曲地板密布的地方我找到了第2处电源控制台，第3处电源就在电梯第3层门外，全部启动后查克告诉我防御火炮的自动瞄准系统有故障，需要某个人手动操纵火炮击碎迎面飞来的陨石，而这个人非我莫属。去炮塔的路上要经过一段露天舰外过道，雨点般落下的陨石能把人砸得东倒西歪，久经零重力环境考验的我很快就找到了通过的诀窍，利用零重力跳跃在三面舱壁上快速交叉弹跳前进，终于抵达过道另一侧的炮塔入口。操纵双联激光炮塔逐一命中那些蜂拥而来的陨石并不是一件很轻松的任务，但我最终还是支撑到了查克修复自动瞄准系统。肯德拉通知舰上的怪物正在分泌毒素破坏舱内制氧系统，她研制了一种毒剂可以摧毁盘踞在栽培区内的怪物组织。没有了可以呼吸的空气，所有船上还活着的人都会完蛋，为了尼珂也为了大家，我毫不犹豫地向着运输车站飞奔而去。


任何时候按B就能看到全息指路光线



05章 致命奉献 (Lethal Devotion)

医疗区出现了更多外形丑陋的新怪物，各种机关陷阱也更险恶，我一路杀到制药间拿到了化学试剂，隔窗出现了一个穿着船员制服的大胡子，他的眼神很古怪，但他说的话更让人吃惊，这家伙奉劝我停止“无谓的抗争”，人类应当勇于牺牲自我，让位于一个全新的种族。唠叨完这些废话，他放出样本槽里的怪物，自己却一溜烟地跑了。这只经过重组培养的怪物果然不同凡响，射断手脚后还会迅速重生肢体，爬起来接着继续战斗，这样打下去会没完没了。关键时刻肯德拉远程遥控电脑打开了身后的通道门，我赶紧逃之夭夭。肯德拉说她还需要怪物的基因样本，这样才能配制出克制效果最佳的毒剂，数据库里显示石村号上的莫瑟博士（Dr. Mercer）一直在研究这些怪物，他那里肯定有怪物的基因样本，但她现在无法联系到这位莫瑟博士。

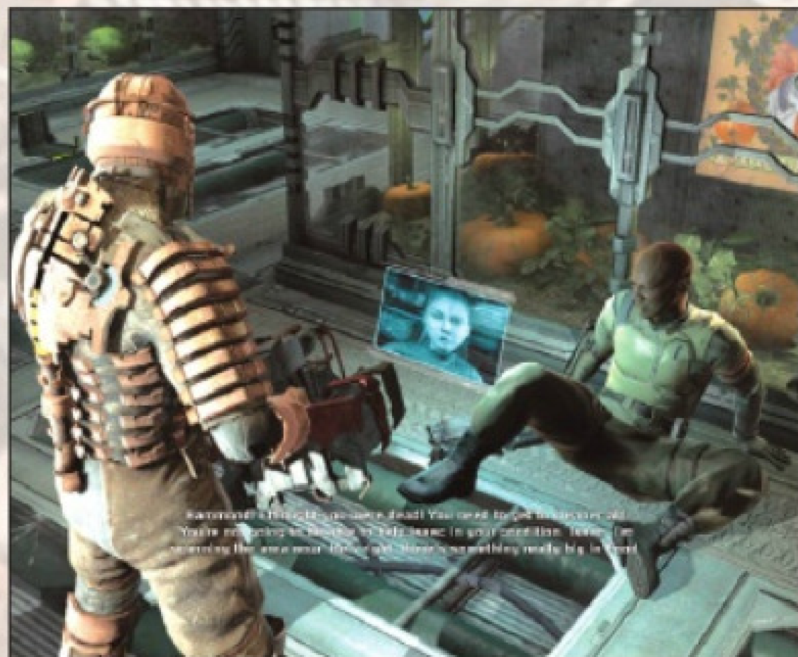
情况变得越来越糟糕，查克去栽培区了解情况，没想到那里的氧气浓度下降太快，他还没来得及逃跑就陷入半昏迷状态。路上那个大胡子怪人又一次现身劝我放弃逃生接受宿命，仿佛为了印证他的话，周围的怪物越来越多，包括从样本槽里出来的怪物也一直在追杀我，切断它的四肢后逃到莫瑟博士的实验舱将怪物的DNA与化学试剂混合。大胡子发来视频，原来他就是我们要找的莫瑟博士，栽培区出现的巨型怪物看来也是他的杰作。这位疯狂的博士已经走火入魔，眼见肯德拉的毒剂即将大功告成，恼羞成怒的他甚至不惜破坏医疗区密封舱壁排光了所有空气。没办法我只能一路飞奔，见怪就躲，躲不过才杀，好歹赶在窒息之前冲到安全站的控制间内启动了紧急输氧程序。听着肯德拉发来的报告，我快步走回最初的样本槽那里将毒剂配制成功。在低温冷冻室我又见到了宣扬毁灭的莫瑟博士，他还是老一套，说完废话放出肢体可以再生的怪物后自己消失，我先清掉了所有小怪，接着把再生怪引到中间的冷冻舱里切断四肢使其暂时无法动弹，然后立刻冲进博士所在的小屋开启冷冻程序。怪物被冻结打包运走，我又暂时度过了一次危机，但麻烦并没有结束，查克还在栽培区等着我。


冷冻舱是消灭重生怪的关键



06章 危险境地 (Environmental Hazard)

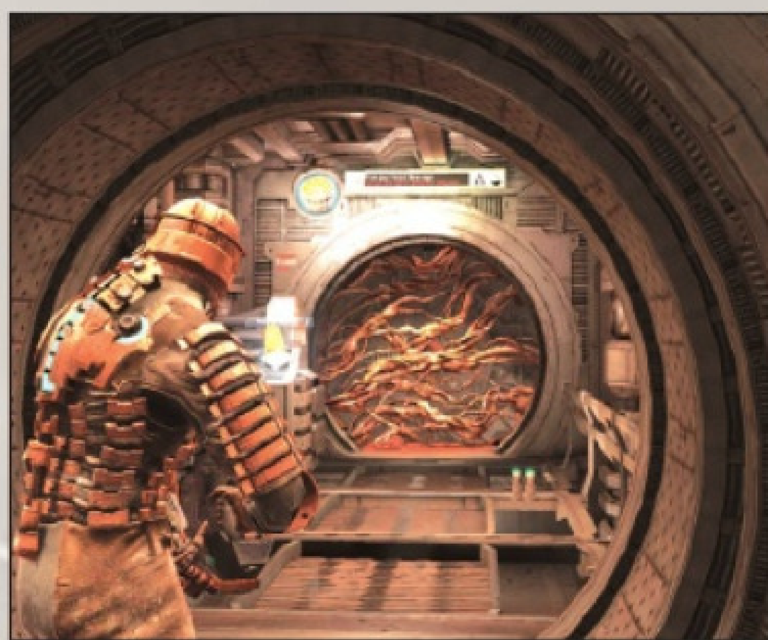
查克躺在栽培区入口的走廊边上，脸色苍白站都站不起来，他告诉我那只巨大的怪物利用杀死的船员尸体制成了8具散发毒素的躯壳，必须先摧毁它们，让栽培区内的空气恢复正常，系统才会开启各处紧闭的密封门。肯德拉同时发来消息，扫描器显示在食物储藏室里有巨大的不明物体在活动，她偷偷告诉我查克很可疑，他在隐瞒一些和“神印”相关的东西，没准我们的保安队长知道更多秘密。有各种绿色植物的栽培区一直是我最喜欢的地方，但现在这里也一片狼藉，我四处搜寻着那些蜷伏在地上等待完成变异的船员尸体，用我手中的枪帮助这些饱受煎熬的灵魂获得解脱，对于那些四下出没的大小怪物，我可就没有那么客气。栽培区受损情况比较严重，前进路上可以看到喷泻的毒气和完全失控的高温火焰，有的地方还需要零重力跳才能过去。第7具毒素躯壳隐藏的地方相当隐秘，必须在开始气罐更换程序后立即启动慢动作模式冲到栏杆边才能击中它。1只大蛇怪再次出其不意袭击了我，它同样没有成功。第8具毒素躯壳藏在漏电的零重力舱深处，我突破怪物


查克受伤被困栽培区

们的重重包围最终还是找到了它。

"艾萨克，你在哪儿？帮帮我。"尼珂的声音在空旷的舱室中回响着。

空气循环系统重新启动，食物储藏室的大门也随之打开，我把肯德拉配制的毒剂注入空气循环系统后，挡住舱门的无数触须以肉眼可见的速度枯萎，但是毒剂的量还是不够，我们仅仅剪除了这个怪物的外围触须，看来又需要我出马去亲自干掉它。在前面的舱井中我找到了这个无比庞大的肉菌怪，它占满了整个舱井底部，3条触须张牙舞爪地向我扫过来，在施展零重力跳跃躲开这些致命扫击的同时，我看到了触须根部有熟悉的黄色囊袋，那显然就是触须的命门。射爆触须后中间的大嘴开始向我喷吐爆炸的囊球，这种炸弹可以直接射爆，躲闪腾挪花了我不少时间，一眨眼的功夫3条触须又长了出来，我继续重复攻击触须底部的囊袋，然后集中精神对付频频张合的大嘴，最后它就像气球一样瘪了下去，真不敢相信我成功了！战斗结束后，肯德拉告诉我查克失踪了，扫描器上根本找不到他的制服信号。肯德拉发现在采矿区有一台信号发生器，应该可以用它向外发送求救信号，看来我又要跑一趟采矿区。


深入食物储藏室



肯德拉的计划是找到信号发生器后将它安置在采矿甲板上1块尚未处理的巨大矿石上，激活信号发生器后将矿石发射抛入太空，不过我需要先找到信号发生器，另外采矿区主控制室的舱门被锁死，持有唯一开门密匙的总监出事前好像在处理层。鉴于升降电梯无法前往主控室，我只能先到处理层。这里有座巨大的处理熔炉因为重力扭曲发生故障，必须用隔空移物特技将4块悬浮的矿石逐一拖拽到熔炉光束中，当我在忙这件事的时候，几只怪物现身偷袭。成功后飞到旁边的控制台上启动电脑恢复正常重力，更多怪物从两侧走道涌出来，我强化的排线枪把它们打得溃不成军。在对面房间里的1具尸体上，我找到了主控室密匙，接下来要去找信号发生器。乘升降电梯来到最底层的维修甲板，利用隔空移物把吊车拉过来，过去时两侧的怪物很烦人，如果不是为了节约子弹真想把它们全部干掉。

尼珂！我看到了尼珂，她就在对面平台上，依然是那样美丽动人。"艾萨克，我帮你打开那边的舱门，你小心注意周围的怪物。"尼珂来不及和我互诉思念之情，我身后紧闭的舱门控制台在她那边。当她的手刚触到控制台时，1只怪物从对面天花板上跳了下来，然后是



评说

令人恐惧膨胀的迷茫空间

《死亡空间》给人的感觉很刺激也很精彩，它不是那种抬两具血肉模糊的开膛尸体就想唬人的恶心流作品，也不像某些三流恐怖游戏那样粗浅鄙陋到不知所云，更不像《寂静岭》那样把玩家整个身心全部踩到阴暗忧郁世界的最底层。这款游戏的魅力精华在于一种无能为力的恐惧，你明明知道怪物就躲在通风管道里的某个角落，你也知道它们会伴随着骤然变调的背景音乐跳出，但是你无法像《毁灭战士3》里那样迅速抬枪瞄准并扣动扳机，你也没有大量的子弹和手雷可供消耗，怪物可能来自前后左右上下任何一个方向，但是，大概因为穿着厚重制服的缘故，主人公连转身抬头都要费点功夫。尤其在遭到群怪围攻时，最好的办法就是后退逃跑，跑到一个可以让你正面应对它们的隘口地形。但可恶的制作者们又抛出了一个无法拒绝的诱饵：射断肢体可以比扫射怪物的主躯体更快杀死它们。为了节约宝贵的弹药，玩家必须在仓促中瞄准每一枪。可怪物的攻击也不是打一下掉点血那么轻松，主人公被击中后会出现身体晃动甚至摔倒，这种情况下如果没有慢动作技能的帮助，要想瞄准并击中高速运动的怪物肢体更是难上加难。初接触本作的玩家可能会很快打光子弹，然后发现那些怪物依然在四周鲜活地上蹿下跳，接着是它们的美餐时间，这种场面在《异形》之类的科幻恐怖电影里经常见到，但真正能在游戏中切身体验还是头一遭。越到后面怪物越强大，玩家的武器威力却不见增加多少，如此实力对照下玩家只能越来越心虚，越来越害怕。

这款游戏的故事显然经过专业人士精雕细琢，无论电影还是游戏中都充满了暗埋伏笔的悬疑，把12关英文名称的第一个字母连在一起能得到一句暗语提示：尼珂已死（Nicole Is Dead），这种典型的谜中谜叙述手法让主线故事变成了扑朔迷离的沼泽，也使玩家陷入真实和幻觉间的迷茫，真假明暗根本无法分辨。剧情的曲折变化同样也出乎玩家意料之外——因为行踪诡秘而备受猜疑的黑人保安队长查克最后以鲜血证明了自己的男儿勇气；一路鼎力相助的女计算机专家肯德拉竟然是居心叵测的政府特工；所谓的外星人遗物"神印"竟是地球政府秘密实验的造孽产品；看出端倪的凯恩博士误杀了船长，自己也因思念妻子变得有点疯疯癫癫；甚至主人公也似乎有点精神错乱，看见了早已死去的女友，频繁听到她的呼救声，最后是否真的死里逃生都不可确定。这个含糊其辞的故事给玩家留下大量猜测的空间，让他们心中的恐惧成倍膨胀，真正的幕后真相似乎永远不可能大白，但种种可疑线索却又总在眼前挥之不去，玄机四伏的主线故事与心有余而力不足的战斗共同构筑了《死亡空间》的恐怖火力。

最后要盛赞一下游戏的背景配乐和音效，完全是电影级别的效果，舱室冒险中的恐怖气氛有一半是它们的功劳。当你走在灯光闪烁的过道中时，远处传来若隐若现的抽泣声；当你下电梯时，脑后猛然响起某个女人凄惨的尖叫。如果没有被吓到，那只能证明你玩这款游戏的时候不够投入。

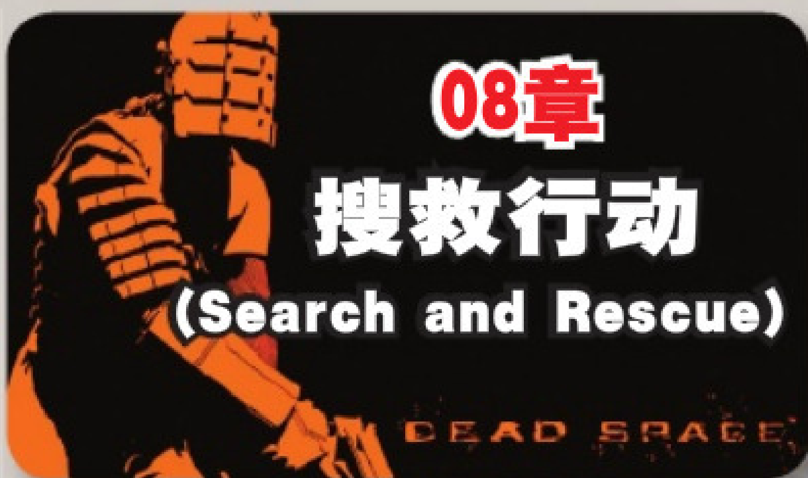
第2只。我绝不会让它们的脏爪子碰尼珂一下，爆击枪第2攻击模式发射的球形炸弹准确命中了冲在最前面的怪物，当它们挣扎着想从地上爬起来时，第2发炸弹瞬间把它们炸个粉碎。不光尼珂那边，我这边的栏杆上也出现了几只触须和爪子，都来吧，我已经无所谓了，只要别碰尼珂，我宁愿它们都冲我来。近距离爆炸的巨大冲击波把我也抛到地板上，当我爬起来时只看见满地碎肉。

“艾萨克，我给你打开了门，但是我现在过不去，我再找条路……我爱你，这一切很快就会结束。”虽然近在咫尺，但我们仍然无法相聚，但我相信很快我就能把她抱在怀里。

我找到信号发生器的同时，肯德拉也成功修复了升降电梯，现在可以去采矿甲板了。她告诉我那块准备用来安放信号发生器的矿石被4条能量重力索束缚着，我们必须先解除重力索，否则矿石无法被发射出船舱。甲板舱道中弥漫着浓厚的尘雾，小电梯没有动力电池无法启动，我杀开一条血路从对面舱室中拖了1块过来，乘电梯下楼后来到巨大无比的采矿大厅，这里的怪物更加凶悍，我几乎耗尽了所有弹药。

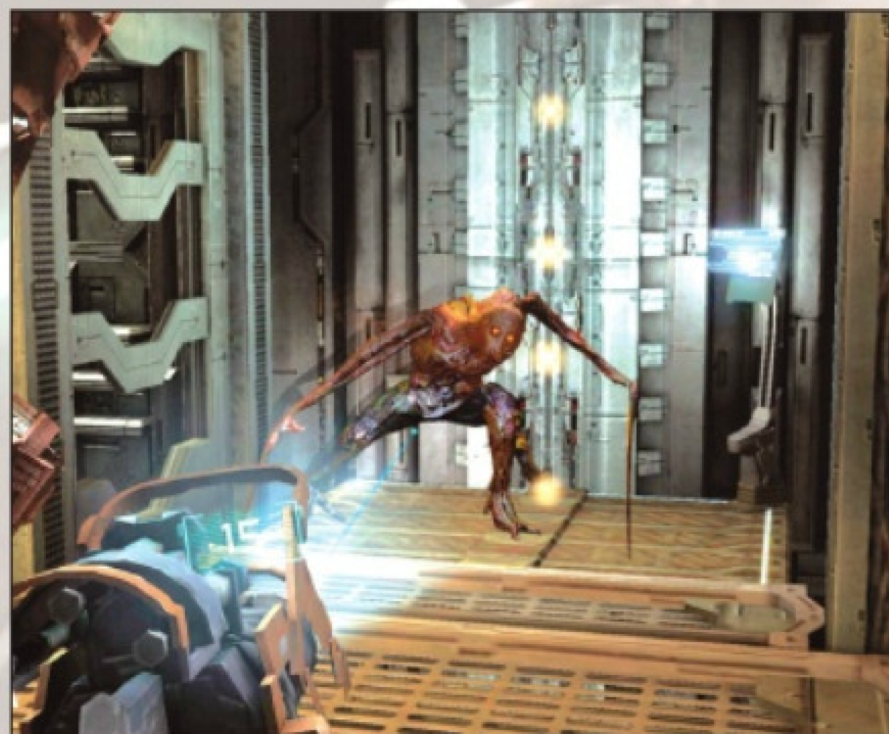

包围尼珂的战斗

采矿大厅里有两台重力索发生器，根据肯德拉的提示，我在慢动作模式下射爆了挡板内发亮的动力核心，但是还有两台重力索发生器在舱外，我只能借助零重力跳从矿石与舱口的缝隙蹦出去。巨大的球形矿石上有两条金属环在反复旋转，其实如果仔细观察可以发现它们有无法触及的盲区，跳到盲区就能轻松走几步到舱外，还能顺手把信号发生器安装好。舱外没有了氧气，还有怪物出没，动作快的话其实可以不用理睬它们。回到小电梯上楼，抽出动力电池物归原处，乘另一部小电梯到楼上，用密匙打开主控室舱门，启动释放程序发射矿石。我和肯德拉都松了一口气，但是她很快又发现舰桥上的通讯天线没有响应，这意味着如果有人收到求救信号前来，我们也无法收到对方的消息，需要有个人去修复通讯天线。



我们的运气好得出奇，碰巧经过附近的军方战舰勇气号收到了石村号的求救信号，他们正在调整航向朝我们驶来，我必须尽快修复天线。肯德拉提醒我似乎有人在监听飞船的内部通讯系统，我在路上拾到了1份石村号通讯官的音频资料，根据他的描述，应该是船长马赛亚斯故意破坏了天线，因为艾吉斯七号属于地球政府严令禁入的荒凉星域，石村号的出航是一次有违法律的绝密行动。通道里出现的怪物越来越难对付了，我把所有找到的动力核心都用来升级爆击枪，可是弹药怎么也不够用。天线舱也是1个巨大的零重力空间，由于陨石撞击，处于阵列内圈的6座天线有的已被损坏，故障天线以红色显示，能正常工作的则以绿色显示，在天线舱底部有1个巨大的显示屏，通过它可以清楚看到各座台上的天线是否正常。我把内圈损坏的天线座全部拆除后换上从外圈抽出的正常天线座，阵列天线立刻恢复了正常状态，倘若没有进门就遇到的那两只难缠的怪物，这趟差事还是蛮简单的。

回到通讯控制室立刻收到勇气号发来的全频段回应信号，他们找到了1只石村号发射出去的逃生舱，目前正在赶来途中。听到这个消息，肯德拉差点发疯，因为那艘被查克弹射出去的逃生梭上有怪物，毫无防备的勇气号搞不好泥菩萨过河自身难保。肯德拉加大发送功率希望能警告勇气号，但是舱外天线好像被什么巨大的有机生物体遮盖住了，要想和勇气号联络上必须先清除这个阻碍天线工作的怪物。来到陨石防御炮塔后我也被窗外的巨大怪物惊呆了，这个东西还有几只长长的触须不断向舰身投掷垃圾，触须根部都有黄色囊袋，那肯定是解决它们的要点。我手动操纵双联激光炮逐一轰掉了这只巨怪的所有触须，它扔过来的爆炸桶和金属块也被一一击碎，当所有触须都被切断后它心不甘情不愿地脱离了舰体外壳滑向太空。肯德拉赶紧向勇气发送警告信号，然而我们在通讯频道上看到的最后画面是勇气号通讯官身后悄然出现的变异怪物，他们为什么要打开逃生舱呢？完了，我们获救的希望就此化作泡影！我和肯德拉只能眼睁睁看着勇气号一头撞上石村号，就和当初科利恩号的下场完全一样。


升降电梯里迎头撞上这位

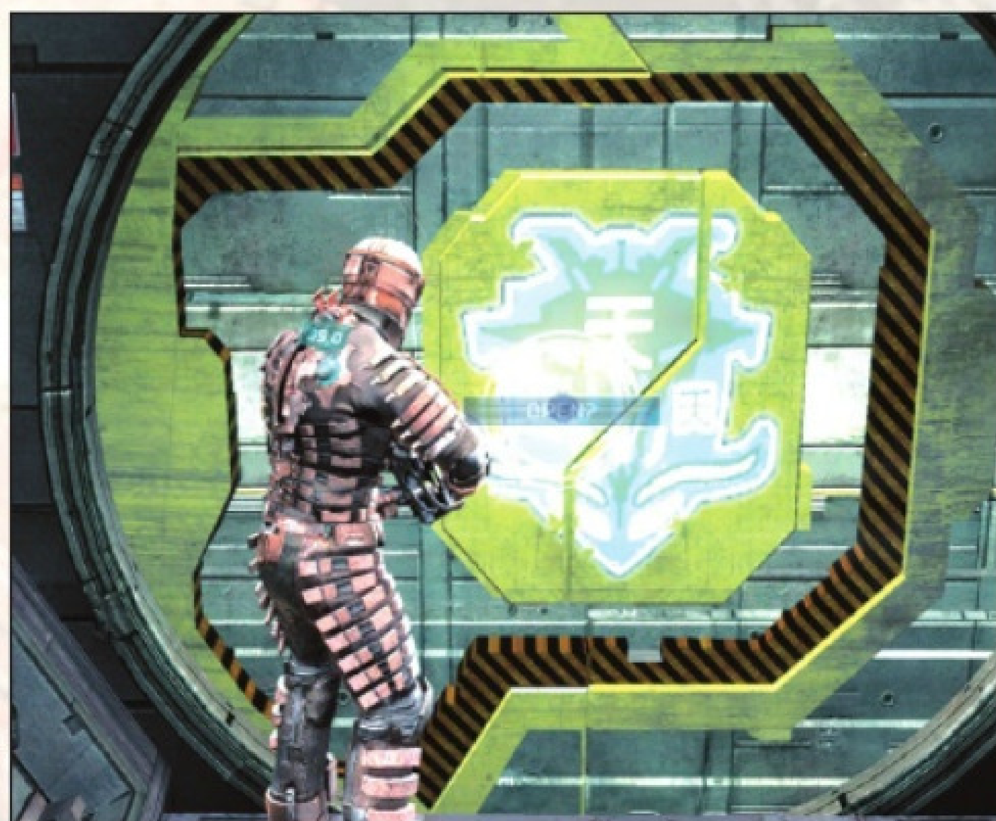


炮打怪物Boss

消失了很久的查克在我最丧气的时候突然出现在视频画面上，他自称有人屏蔽了他的通讯信号，让他无法和我们联络。查克找到了一艘损坏的逃生舱，如果能从勇气号上找到更换的零部件，也许我们还有机会逃离。



刚下运输车，率先登上勇气号的查克发来一个惊人消息，他查阅了勇气号上的弹药供应纪录，种种迹象表明这艘军方的战舰绝不是执行巡逻任务偶然经过，他们早已做好了最高级别的战斗准备，明显是要摧毁某个目标，这当中肯定有阴谋！话还没说完，查克的信号再次被看不见的黑手屏蔽消失，来到零重力货舱中看到半截勇气号船身，舱中悬浮着6个具有强辐射性的能量球，勇气号的舱门因为探测到有强辐射而自动锁死，要开门就得先把辐射能量球丢到舱外去。我先用枪射爆底部平台上的6个发光动力块，货舱盖口轰然打开，先收拾了那些趁火打劫的怪物，然后在发光动力块那里补充氧气后再用隔空移物将辐射能量球逐一抛出舱外。成功进入勇气号后，里面同样一片狼藉，肯德拉提醒我逃生舱所需的部件就在勇气号后面的主引擎室中。勇气号上的武装士兵制服都配有慢动作功能模块，融合了他们尸体的怪物因此获得了高速移动能力，对付这些来去如风的怪物只能用慢动作加大威力武器轰杀，每次和它们狭路相逢的战斗都让我精疲力竭。


终于打开了勇气号的舱门



靶场小游戏有奖励

在前往引擎室的电梯中，有个自称是凯恩博士（Dr.Kyne，电影版中失手杀死船长后逃走的那位）的人通过视频联系我，他告诉我那艘逃生舱如果能修好可以派上比我们逃生更重要的大用场，如果我们现在只顾逃走，整个人类都会陷入无尽的浩劫中，他还说什么统一教完全错了，整个事件从头到尾是阴谋，那个叫“神印”的东西应该放回艾吉斯七号行星。虽然我听得莫名其妙，但是不管怎样都应该先找到部件再说。尼珂的声音再度在耳机中响起，但是不知道是信号不好还是别的什么原因，她断断续续的声音听起来有点怪：“……艾萨克，别让我们分开……”

勇气号上的战斗异常艰苦，在兵营大厅里我几乎连牙齿都要用上了才把蜂拥而来的怪物全部消灭，幸好射击室里可以通过挑战不同难度的小游戏获得弹药物资奖励。主引擎室里定时喷吐的高温焰流挡住了去路，我用特技拉动左右两侧的两台悬挂物挡住迎面而来的焰流，辗转前进的同时逐一射爆两侧墙柱上的6个发光动力块，在喷吐焰流的中央位置就是我一直在找的逃生舱部件。勇气号开始发生大爆炸，逃到楼下没想到正遇上查克，他为了掩护我撤退被1只巨型怪兽杀害。怪兽破窗而入紧追不舍，几轮慢动作加绕到背后狂轰后我为牺牲的查克报了仇。在一路爆炸的火光中，我沿着通道狂奔到电梯口，拾起地上的动力电池塞进插槽内，最后通过零重力货舱逃回石村号。肯德拉让我尽快赶到乘员区去，我们将在那里会合并登上逃生舱撤离。



坏事总是频繁降临到我们头上，肯德拉发现逃生舱的3块导航芯片不翼而飞，我必须把它们找回逃生舱才能起飞，但在此之前还得先搞到乘员区的通行钥匙。在乘员区大厅里我再次见到了那位疯狂的莫瑟博士，他当着我的面残忍地杀害了机械工程师坦普，然后又一次逃之夭夭。我追到楼下没见人影，轰杀两只怪物后拿到了通行钥匙。回到楼上接到凯恩博士的信号，他请我到保安站去和他好好谈谈。进入住宿A区后，用隔空移物功能强制打开B区电子门，冲进去趁着氧气尚未耗尽迅速拿起导航芯片往外跑。在零重力篮球室消灭怪物后得到第2块导航芯片，这里还可以玩小游戏，5级挑战胜利能得到不同的补给奖励。在C区有很多双层床组成的简易迷宫，利用隔空移物把它们拨开1条通道，在房间深处发现最后1块导航芯片后出现可重生肢体的不死怪物紧追不舍，拨动双层床暂时挡一下它们，逃到中央主厅还有更多怪物出现，但肯德拉迟迟未能帮我把出口打开，力战良久后她终于成功开门，我赶紧逃出乘电梯离开，凯恩博士让我到执行区找他。但肯德拉随后发来警告，凯恩博士可能已经精神失常，甚至有严重暴力倾向，这位凯恩博士真是这样的


双层床迷宫

人吗？

在执行区隔着窗户见到了凯恩博士，他告诉我所有怪物其实都是受1只叫主脑（Hive Mind）的生命体控制，人类从艾吉斯七号行星上挖走"神印"的行为激怒了主脑，即使逃回地球主脑也能通过空间传送紧追不放，只有把存放在石村号货舱内的"神印"送回艾吉斯七号行星，这场灾难才能彻底结束，而那艘逃生舱是执行这个任务的最佳工具。虽然博士显得有点疯癫，但我还是被他说服了，在这种情况下谁都会承受巨大的精神压力，我身边的人都处在崩溃的边缘，包括我也好不了多少。来到船员军官区，我阅读了船长马赛亚斯的日记，事实证明凯恩博士说的并非假话。把导航芯片插入逃生舱驾驶室后，我回到外面控制室测试了一下小飞船的火箭引擎，此时那只讨厌的再生怪又出现了。看到引擎喷口我突然想到了一条彻底解决它的妙计。干掉其他小怪后，我把这家伙引到喷口前的过道上，一阵快速扫射切断了它的肢体，然后我激活慢动作模式飞快闪进控制室按下了引擎测试按钮，一股耀眼的火焰终于让我彻底告别了这个讨厌的家伙。凯恩博士赶到后驾驶逃生舱前往飞行甲板，他在那里等我把"神印"拿来。返回运输车站的途中，莫瑟博士这个货真价实的疯子一直在不停骚扰我，我居然在视频上看到他把自己送进1只怪物的嘴里，完成了他最后一次献祭。



利用火箭引擎消灭了重生怪



鬼气森森的货舱中怪物四处出没，我在网络商店买了足够的弹药后小心翼翼摸索着前进。肯德拉知道了凯恩博士的计划但没有表示反对，她现在只关心那艘逃生舱，对于一位身陷险境的女士来说，这种心态也许是正常的。我在货舱底层找到了升降平台上的"神印"，大量怪物伴随着它的出现从四面八方涌来，天桥两侧的货井里还有蛇形怪物。"神印"太大了，我只能用隔空移物把它所在的平台拉到滑轨另一侧的自动升降井口。来到飞行甲板见到泊桥上的逃生舱，开启零重力控制台后跳到下面用隔空移物技能将"神印"拖到逃生舱腹部下方的位置，途中必须经过的两个滑轨岔口都需要切换轨向，当然在这个过程中怪物们也一直没让我闲着。成功后我跃回控制台关闭零重力，"神印"随即自动载入逃生舱货箱。凯恩博士让我赶紧上船，摧毁主脑拯救全人类就在此一举。然而当我跑上泊桥走近他时，博士胸口突然绽放的大朵血花将我们的希望彻底粉碎，凯恩念叨着爱妻的名字永远闭上了眼睛，我目瞪口呆地看着这一切，旁边本该无人的逃生舱竟然点火升空而去。

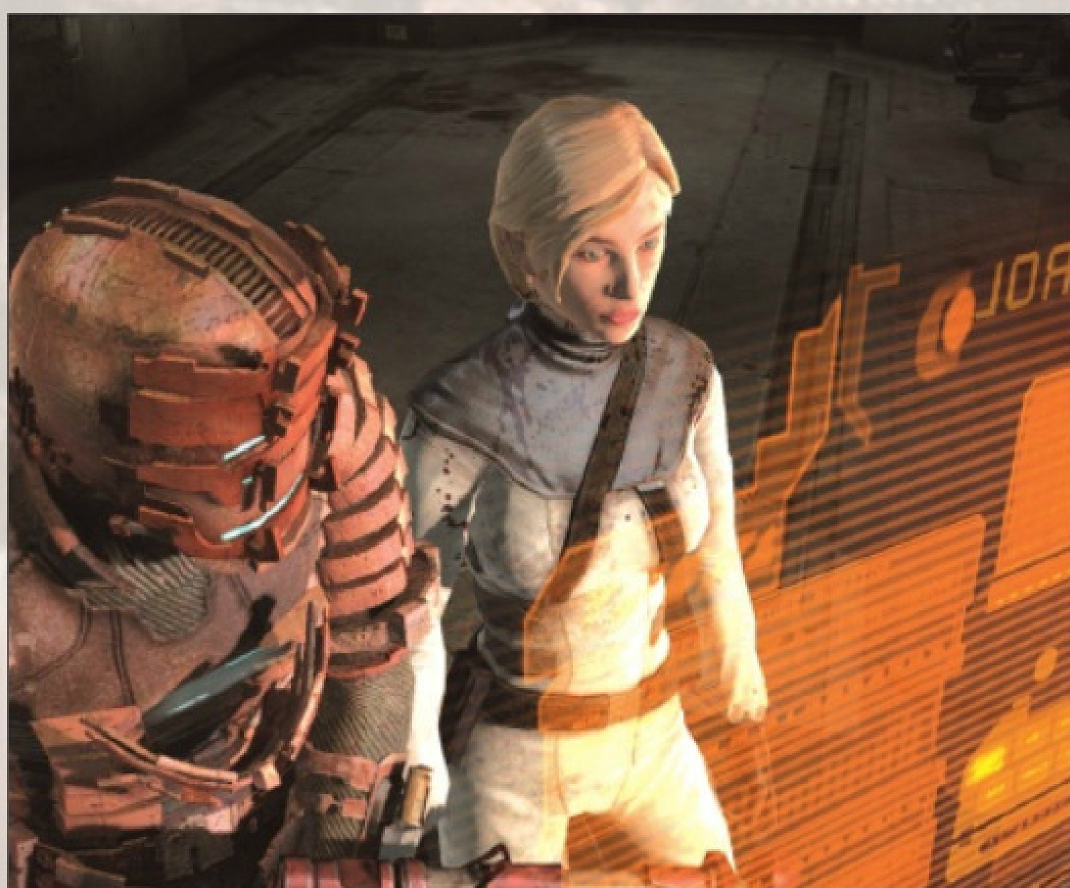
肯德拉出现在视频画面上，她的脸上充满了讥讽："很抱歉，他知道得太多了，我很感谢你和博士的努力，让我在没有勇气号的情况下也完成了任务。"

"这是怎么回事？"

"所谓的'神印'根本不是什么外星人的遗物，它是纯粹的人造品，几百年前地球政府根据奥特曼发现的那枚神印复制的实验品，艾吉斯七号行星就是测试地点，实验的结果你也看到了，那些可怕的怪物对谁来说都是一场噩梦。没办法，政府只好把'神印'深埋并封锁了整个星系，现在看来这是最明智的处理方法，但是采矿公司的违法采掘



拖运"神印"的工作不轻松



尼珂帮助我夺回逃生舱控制权

把一切都打乱了。凯恩说主脑的事是对的，只有‘神印’可以对付主脑，但是我现在要把它带回地球去，整个星系的死活已经与我无关了，再见。”那个冷酷的女人关闭了通讯频道。

就在我陷入绝望之际，眼前的全息视频画面又亮了起来，尼珂焦急地看着我：“艾萨克，我需要你的帮助，我现在在飞行甲板控制室，你快过来，帮帮我，我爱你。”

我快步跑到控制室，终于见到了想念已久的尼珂。“我们可以在控制台上远程遥控，强制把逃生舱弄回来，艾萨克，别让我们分开。”听了这话我有点莫名其妙，我们不是已经在一起了吗，怎么还说这话呢？时间紧迫来不及多想，我到主控台上启动重力潜行波束，很快将逃生舱又拉了回来，肯德拉在通讯频道里气急败坏地威胁我，这时候说什么都没用了。当我冲进逃生舱驾驶室时，肯德拉早已踪迹全无，我和尼珂坐上逃生舱飞向艾吉斯七号。



降落后，尼珂让我想办法把“神印”移到最初发现它的遗址上去。用隔空移物特技把尼珂身边的搬运平台拖到逃生舱旁边，开启控制台将“神印”卸下，到了大门前发现墙上的凹槽里少1块动力电池，在左边守卫营房里杀死几只怪物后从箱子堆里找到动力电池。接下来要继续沿着滑轨把“神印”拖入仓库深处，挡道的铁桥可通过旁边的控制台暂时升起，再往前发现动力系统没有开启，必须穿过一条零重力管道到控制室开启动力系统，不过回来时管道内的巨大螺旋桨会被激活，需要用慢动作加零重力跳才能跃过。回到“神印”旁有1只巨兽怪在等着我，我太清楚它背后的弱点了，摸出排线枪两下将其撂倒在地。在发掘遗址的桥头，怪物的数量达到了顶点，我最终还是将“神印”拉到了滑轨尽头。尼珂对此很高兴，她不停地说着“别让我们分开”，不知怎么我感觉有点不妙。我走到桥侧的房间里想看看却被升起的玻璃板关在里面，桥上走过来一位熟人，肯德拉。她把我关在房间里，然后又将“神印”拖回逃生舱旁准备飞回地球。肯德拉最后给我看了一段视频资料，那居然是尼珂发给我的求救信号的后半段！被困在石村号上的尼珂忍受不了恐惧的折磨，在给我留下遗言后注射毒针自尽了！



尼珂其实早就自杀了



巨大到可怕的主脑

“你是个疯子，你和凯恩博士、马赛亚斯船长全都精神失常了，尼珂早就自杀身亡，从头到尾你都在被怪物利用，不过别担心，我会解决这个麻烦！”肯德拉的眼神依旧充满了嘲讽。她离开后不久，我身后的电子门突然解锁，我沿着长长的走廊追到着陆区，却看见一只长长的触须把正要登船的肯德拉抓住砸得粉身碎骨。主脑，这是主脑！一只我这辈子从没见过的庞然大物从甲板下面爬了上来，这只巨怪比我见过的所有怪物都更大，它不断用又粗又长的触须迎头砸来，我发现只要保持横向侧移就可以轻松避开这招。主脑的顶部有5个黄色囊袋，击碎3个囊袋后它一把抓住我往嘴边拖去，我用尽吃奶的力气在挣扎中瞄准剩下2个囊袋逐一击碎。掉回地面还没来得及叫疼，它的触须又开始迎头砸下，陷入疯狂状态的主脑开始往甲板上抛射小怪，换上爆击枪解决它们后，主脑会定时敞开自己的胸腔露出体内的5个黄色囊袋，避开触须的同时用威力最大的远程武器摧毁所有囊袋，主脑这才轰然倒下。



经过这么一折腾，整个艾吉斯七号行星开始出现重力坍塌现象，我拖着伤痕累累的身体跑进救生舱紧急起飞，升入太空后下方的艾吉斯七号瞬间化作炼狱。所有的人都死了，我是这场浩劫中唯一的幸存者，但我的灵魂早已被恐惧和绝望吞噬殆尽，只剩下一具筋疲力尽的躯壳。尼珂，我的爱人，早在我们来到石村号之前就离开了人间，我所见到的尼珂是“神印”生出的幻象，它的目的是要让我帮助它返回艾吉斯七号行星。现在，这场噩梦终于结束了。寂静漆黑的太空中，我又看了一遍尼珂的最后遗言，眼角的余光却发现旁边副驾驶座椅上坐着……P



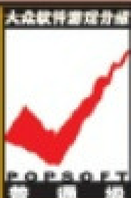
《国王的恩赐——传奇》简明攻略

■上班骑士团 拿抓

为什么要玩这款游戏

很多人只知道《国王的恩赐——传奇》是一款类似《魔法门英雄无敌》的魔幻回合制策略游戏，但是几乎没有人知道这个名字的渊源。1990年，专为Amiga主机开发的《国王的恩赐》就已诞生，这款游戏的开发商居然就是New World Computing公司，伟大的《魔法门英雄无敌》系列创始者，整整4年之后《魔法门英雄无敌》第一代才登场亮相，论身世两者实为血脉兄弟，讲辈份《国王的恩赐》还是大哥。谈实力，《国王的恩赐——传奇》毫不逊色于《魔法门英雄无敌5》，如出一辙的骑马英雄带兵出征模式、多种族体系、选择型升级系统、魔法书、六角形战场等共通点暂且不提，兼具金碧辉煌与细致入微的唯美画风让玩家一见之下就会爱不释手。自从进入3D时代以来笔者从未见过如此精美的魔幻游戏画面，媲美《魔兽世界》的强悍任务系统和丰富多彩的角色扮演要素远胜《魔法门英雄无敌》系列，史诗风格的背景音乐把每一场战斗都烘托得气势磅礴，别具情趣的怒灵系统、结婚生子设定更令玩家们耳目一新。可以说，只要是《魔法门英雄无敌》系列的忠实玩家就不该错过这款画面与内涵俱佳的超级精品。

精品 总评 **8.7**



制作	Katauri
发行	Atari
类型	角色扮演+策略
语种	英文/俄文

文化包容性	8.5
上手精通	8.0
画面	8.8
音效	8.8
创新	8.0
拟真	9.0



四大怒灵

初期完成国王马克交给的愤怒灵盒主线任务，拿到盒子后在角色界面内左下角会出现4位怒灵头像，点击头像可与之交谈。但此时4位怒灵尚不能为主角效力，必须逐一完成他们给予的任务才能将其收服。在战场上通过消耗狂怒值可以召唤怒灵发动总共16种特技，每位怒灵都有经验值和级别设定，战斗中多让它们登场发挥作用才能尽快提升威力，怒灵升级后会让玩家在习得新特技和提升旧特技威力之间作二选一，同一特技发动后需经特定回合数的冷却休眠才能再次施放。

石精灵司瑞克的任务最简单，与其对话接受挑战，打赢他的法师战斗队即可收服；沼泽精灵斯林总是抱怨自己好饿，想办法在麾下部队里招募王蛇或毒蜘蛛兵种，然后与斯林对话让他尽情吃饱，满意度达到100%后即可获得他的效忠；冰精灵琳娜需要找1台发电机为自己补充能量，她会给出发电机所在的地理俯视图，刚到矮人大陆时，克雷斯顿矿井出口正南面有1座矮人雷坛发电机，靠近那里与琳娜对话让其完成100%充电就算收服；收割者是时光神庙的卫士，他需要遗失已久的时间之钟才能展现神通。在矮人地下矿井的战斗中，伯加丘城的矮人王子提波德获救后会以时间之钟相赠，把钟交给收割者即可大功告成。

石精灵司瑞克的4种特技分别为粉碎剑、石墙、岩崩、地刃。粉碎剑是从地下召唤一柄巨剑俯冲攻击指定单体目标；石墙是在战场上立起一道可以暂时挡住对方远程攻击的墙；岩崩其实就是陨石雨，以敌方法师为目标时伤害加倍，视觉效果华丽但威力差劲；地刃是地下冒出大量石刃的群体攻击技。司瑞克的怒灵特技除石墙有点价值外其他都不怎么好使。

沼泽精灵斯林的4种特技分别为剧毒唾液、邪恶鱼群、毒云、魔盾。剧毒唾液是发射有毒黏液攻击单体目标，使其

中毒并且每回合都有少许失血，目标攻击力也会减弱；邪恶鱼群是召唤数条魔鱼横扫战场上指定区域，魔鱼所过之处无视敌我一律产生伤害；毒云是对指定区域施放有毒云团，杀伤作用范围内所有单位；魔盾是为1支己方部队添加一道吸收各种伤害的魔力护盾。斯林的特技也只适合初期阶段，到中后期仅有魔盾可作为有价值的重要辅助技。

冰精灵琳娜的4种特技分别为能源球、冰球、冰凌柱、神佑吾军。能源球是在战场上随机放置数个红蓝补给球，红色球补充狂怒值、蓝色球补充魔力，拾球的部队能获得额外行动点数奖励；冰球是召唤1位球形机器人助战，生命值与攻击力都马马虎虎；冰凌柱是在指定区域内放置几根易碎冰柱，主要用于阻碍敌人行动；神佑吾军是召唤1位悬浮机器人，它可以攻击敌人并为友军增加行动点数或移除有害效果。琳娜的特技攻击效果并不突出，但作为辅助强化手段非常实用。


冰精灵琳娜需要的发电机就是矮人大陆上的雷坛

收割者的4种特技分别为灵魂窃取、愤怒聚集、时空回流、黑洞。灵魂窃取是直接消灭有生命的单体部队若干比例人数，最高可达到50%，用来削弱敌方高级部队最合适；愤怒聚集是群体攻击技，对群敌造成轻微伤害的同时从他们身上抽取狂怒值；时空回流可将1支友军部队恢复到上一回合时的状态，遭受猛烈围攻情况下可解大急；黑洞是针对全地图所有敌部队的大威力群体技，杀伤力强但消耗的狂怒值也高得惊人。收割者的特技都很霸道，其中时空回流以效果和成本来衡量应该算本作中最具实用价值的怒灵技。



老婆孩子

游戏中主角可以娶妻生子，妻子共有6位人选，其中2位还有变身效果，这样累计下来算是有8位妻子人选。妻子可以给主角带来一项额外的属性加成，她还有4个装备槽，放入相对应的装备可以取得和主角自身佩戴一样的效果，点击妻子的头像可与之对话选择生子或离婚。如果长时间不理妻子，她会在冒险途中自己找主角说话，对话中也可以选择是否生子。孩子诞生的时间随机决定，每个孩子都能给主角带来1项属性加成，每出生1个孩子会自动占据妻子装备槽的1格，原先槽中如果有装备会返还到主角背包里。每个妻子最多只能生4个孩子，但孩子可以带来的随机属性奖励远不止4种。

1.莉娜僵尸版

属性：魔下死灵族部队速度和主动性+1。

装备槽：护甲、鞋子、腰带、宝物。

孩子属性：僵尸状态下无法生育。

获得方法：完成入侵的食人花任务后，到村子里再找埃弗提德长老接到磨坊的困境任务，最后无论成功还是失败都可以到强盗头子诺顿·黑克那里花钱买下他的僵尸女友莉娜。成亲后与莉娜僵尸版对话栏中有一项念变形咒可使其回复正常人面目。

2.莉娜

属性：麾下强盗和海盗部队速度和主动性+1。

装备槽：与僵尸版相同。

孩子属性：+5%领导力，+20%魔法值，+10%魔法值，+10魔法值，+10%战斗经验，+10狂怒值，+5防御力，+20%防御力，+3攻击力，+20%攻击力。

获得方法：与僵尸版相同，在对话栏中选择念变形咒可将其变回僵尸。


初见美女海盗

3.菲诺娜青蛙版

属性：麾下毒蛇和蜘蛛类部队攻击力+100%。

装备槽：头盔、腰带/宝物、宝物、宝物。

孩子属性：青蛙状态下无法生育。

获得方法：在王城东面的阿兰尼亚区入口城堡中，从阿尔戈斯伯爵那里接到新任务“被迷惑的爱”。到莫尚沼泽旅行时会看到1只蹲在路边石头上的青蛙，与其交谈答应帮助她的姐姐重获自由。回伯爵那里说服他放弃寻找青蛙公主的妄想，然后帮他从南面蛇洞中的女巫赫尔嘉那里要来1瓶爱情药剂，之后进入伯爵的地牢拿到蛙笼，到沼泽把蛙笼交还给那只青蛙，它就会变成公主菲诺娜并接受主角求婚。如果长时间不与人形的菲诺娜谈话，她会偶尔变回青蛙，这时只要在对话栏中选择吻她就可以使其变回人形。

4.菲诺娜

属性：知识+3。

装备槽：与青蛙版相同。

孩子属性：+20%知识，+5知识，+30%魔法值，+20%魔法值，+10%魔法值，+10魔法值，+8卷轴上限，+4卷轴上限，+5%战斗经验，+10狂怒值，+5防御力，+20%防御力。

获得方法：与青蛙版相同。

5.女海盗米拉贝拉

属性：麾下强盗和海盗部队攻击力+100%。

装备槽：武器、鞋子、腰带、权杖。

孩子属性：+10%领导力，+10%领导力，+7%领导力，+5%领导力，+20%魔法值，+10%魔法值，+10%战斗经验，+5%战

斗经验，+10狂怒值，+20%狂怒值，+20%攻击力，+3攻击力。

获得方法：初次在自由岛见到米拉贝拉后如果为她的美貌所倾倒，攀谈中即可接到巨型章鱼任务。买艘船到西北海岛去找指定船长带路杀章鱼，这只章鱼怪非常强悍。完成这个高难度任务后再沿着主线任务选择干掉她的海盗未婚夫——幸运儿詹姆斯，最后去找米拉贝拉求婚即可。

6.矮人女孩格尔达

属性：麾下所有矮人族部队士气+1。

装备槽：盾牌/权杖、鞋子、护甲、权杖。

孩子属性：+10%领导力，+10%领导力，+5%领导力，+10%魔法值，+10魔法值，+4个卷轴，+10%战斗经验，+10狂怒值，+5防御力，+20%防御力，+3攻击力。

获得方法：刚到矮人大陆时进入地下矿洞，在地图中部的霍维斯特城堡与矮人城主泰达姆·雷格交谈可接到帮助他寻找失踪女儿格尔达的任务，从城堡东面的升降平台进入洞中杀死独眼巨人救出格尔达，返回她老爹那里交差后分别与这对父女对话就能娶到这位矮人娇妻。

7.冰霜公主妮卡

属性：麾下所有精灵族部队士气+1。

装备槽：权杖、权杖、腰带/权杖、宝物。

孩子属性：+10%领导力，+20%知识，+5知识，+20%魔法值，+20魔法值，+10的魔法值，+5%战斗经验，+20%狂怒值，+20%攻击力。

获得方法：在精灵大陆的大森林区北部，从精灵射手那里接到援救任务，消灭围攻奥瑞诺克城的4支死灵部队。此外还要完成生命之树分支任务，生命之树将同意主角娶妮卡为妻，此时再到奥瑞诺克城向妮卡的父亲提亲即可。



见到恶魔美女席娜，然而有妇之夫不可以再婚

8.恶魔城主席娜

属性：麾下所有恶魔族部队士气+1。

装备槽：武器、鞋子、武器、腰带/宝物。

孩子属性：+10%领导力，+10%领导力，+7%领导力，+10%魔法值，+10魔法值，+10狂怒值，+20%狂怒值，+3攻击力。

获得方法：通过地海进入恶魔世界后，在地图北部悬浮平台上有1座内科西城，这里是主线任务必经之地，成功击败席娜后如果尚未娶妻可与之对话结为夫妇。



主线剧情

达瑞恩王国的王子卡尔将王位继承权转交给弟弟马克，自己隐居于荒野中醉心于科学研究，马克即位后因执政有方深受百姓爱戴，然而这位贤明的君王却为膝下无子而烦恼，他向全世界的神灵祈祷，最终得到一个可爱的女儿阿梅丽。但随着小公主的诞生，很多怪事接连发生，与精灵大陆的联系被完全切断，旧日的盟友矮人翻脸成仇，自由岛的海盗也突然变得猖獗，达瑞恩自身也陷入了危机。作为骑士圣殿的学生，玩家肩负着拯救世界的神圣使命。


从王城开始冒险


飞艇是游戏中的远程交通工具

1.完成试炼任务

开始选择战士、骑士或法师三种职业之一，在骑士圣殿内完成导师铁人理查德交给的三个试炼任务。第1个任务是击败恶龙救人偶公主，第2个任务是击败死灵法师，第3个任务是发掘导师埋藏在洞穴里的靴子。因为带有强力部队，前两个任务不难，第三个任务要注意看从天而降的光束，光束照耀的地方即可按D挖掘宝物。三个任务完成后回导师那里毕业并得到推荐信。

2.替国王回收税金

带着导师的推荐信觐见国王马克，获得男爵称号和首个主线任务。向东通往阿兰尼亚的大路上有强盗袭击税务官，国王要求你在事发地点附近收回散落在地上的400个税币。在主城里招满兵后先做分支任务，清剿野外小怪挣点经验值和钱，升到3级后去东边大道上拾取路边的税币，最后要迎战强盗头子的队伍，打败他们后攒足400个税币交还给国王。

3.成全王子的婚事

国王接着委托主角将一枚王家印玺交给自己的哥哥卡尔，卡尔在阿兰尼亚区东北方向的占星家之塔内。见到这位醉心于科学研究的王子后，他自称爱上了一位志同道合的女学者玛萨·迪·冈铎，但那位学识渊博的女士拒绝了他的求婚，因为她命中注定只能嫁给有皇室血统的丈夫，所以卡尔才向弟弟要了一枚印玺。主角可以帮助卡尔将盖有王家印玺的求婚信送到莫尚沼泽的女学者那里，但这是个分支任务，主线任务是回到达瑞恩交差。

4.获得愤怒灵盒

马克得知哥哥要娶妻成家龙颜大悦，不过一转眼他又愁眉苦脸地说现今国家动荡不安，急需一件神兵利器震慑邪魔。他委派主

角到南面维隆森林的魔法学院去找达瑞恩魔法工会主席崔格斯大师，魔法学院在维隆森林入口偏西的位置。见到崔格斯后道明来意索要千年愤怒灵盒，健忘的崔格斯ɑ里 唆唠叨了半天，主角不耐烦劈手夺过魔盒，手指被锋利的盒子边缘割破，鲜血滴在盒子上恰好完成了激活怒灵的最后一步仪式，从此主角成为这个愤怒灵盒以及其中4位怒灵的主人，经由鲜血完成的灵魂绑定至死方休。回到国王那里说清情况，马克也只能顺水推舟把灵盒赐给主角。

5.收服拉罗岛上的神龟

达瑞恩王国失去了与拉罗岛的联系，派去侦察的两支部队也石沉大海，国王委托主角去岛上调查。与都城中掌管飞艇的矮人交谈，坐飞艇抵达拉罗岛，在布下法阵的洞内见到一位兽人萨满，上前搭话对方召唤出一只巨型海龟要置主角于死地。巨海龟生命值高达2000，免疫部分魔法，物理抗性也高，还会群体攻击术。击败它后兽人萨满仓惶施法逃走，与海龟对话得知它是千年神龟，因体内和平水晶被萨满盗走而被迫受制于敌人。对话中选择与其结盟，之后神龟加入达瑞恩盟军阵营，而后飞回都城禀报国王领赏，爵位也升到子爵。

6.前往自由岛寻找矮人矿洞地图

矮人无故入侵达瑞恩控制的矿区，虽被暂时击退但仍计划卷土重来。自由岛上的海盗头子——幸运儿詹姆斯手里有一张矮人矿洞地图，如果能搞到这张图势必可以预先获悉矮人的进攻时间和方向。到王城东北面海滩找船夫坐船前往自由岛，靠岸后向海边商人打听詹姆斯的下落，他让主角去东环岛找红胡子海盗以及詹姆斯的未婚妻米拉贝拉。从商人那里买条船，走水路到自由西月岛东南角，从海上传真门抵达东环岛。靠岸后见到美女海盗米拉贝拉，谈话中了解到她并不喜欢詹姆斯，她那位未婚夫行凶杀了总督后躲在某处山洞里避风头。

在最南端岛屿的北面沙滩上可以找到红胡子，从他那里获悉詹姆



终于找到了矮人首都塔伦城



评说

近乎完美境界的魔幻极品

仅就回合制策略类游戏而言，《国王的恩赐》算是一款接近完美境界的极品，它和《魔法门英雄无敌》同出一脉，却有更多超越后者的闪光点。首先是精美绝伦的图像，人物道具模型、菜单界面、魔法效果都做得极其漂亮；其次是丰富的游戏内涵，传统风格的魔幻剧情包含了诸多经典桥段，如一吻现形的青蛙美女、屠龙救公主等，作为达瑞恩骑士圣殿的应届毕业生，主人公肩负着为国王排忧解难的神圣使命——清剿王国境内的强盗土匪，化解与矮人族和精灵族的外交危机，讨伐作恶的死灵与恶魔军团，最后在揭开各种骚乱幕后真相的同时也拯救了全世界。老实说这个故事并不新颖，但也绝对谈不上糟糕，很多出人意料的小细节都体现出制作者的独具匠心，大段的人物对白更证明了剧本编撰者的勤勉。在大量分支任务、多渠道多结果任务系统、商店随机道具、可选择属性升级和多元天赋树养成等设定衬托下，主人公的冒险历程充满了各种未可知因素，每一次开始新游戏都会有截然不同的体验。

本作的角色扮演部分做得非常棒，但它的真正重心还是策略战斗。动态的AI设定让野外的敌人部队不再宛如泥雕木塑般矗立在那里守株待兔，敌人会在驻守点附近四处巡游，一旦发现玩家部队进入视野就主动扑上来迎战，玩家如果不想打也能在双方接触之前逃之夭夭，有时还可以利用地形绕开对方借路通过。进入战斗后双方部队列阵相对，分别依照主动性高低顺序行动，和《魔法门英雄无敌》一样，玩家也能在战斗中使用主角的魔法书施放各种法术助战，此外还可以通过消耗狂怒值发动多种多样的怒灵特技。各种族的各类部队都有详尽的攻防属性和独有特技，不同种族的部队编在一起时还可能出现影响士气的冲突效应。六角形的回合制战场上同样讲究远近前后，远程单位虽有隔空射击的优势，但如果遭到贴身攻击多半会有近战惩罚。正面攻击敌人和从侧后发动攻击的伤害效果也不一样，利用群体魔法抢攻压制敌人，发动特技阻碍对方远程攻击，堵住敌人的移动路线，然后又是魅惑又是死灵复活，种种战术如果运用得当，一场厮杀下来毫发无损也不是不可能。最后游戏通关时，系统会根据玩家的整体表现给予战果评分，这个分数其实是对回合制策略游戏老玩家的荣誉资格认证。

《国王的恩赐》的不足之处很少，发售初期最让玩家头疼的Bug满天飞问题现在已经不是问题，官方连续推出的多个补丁已将大部分致命错误修复，笔者升级到1.65版后游戏过程中没有出现过任何异常跳出或卡死事件。盘点下来，这款游戏还有一个遗憾之处，那就是英雄主角只有战士、骑士和法师三种职业可选，而且职业均衡性有不小的潜在问题。表面上看战士的优势是有较高领导力，适合统率大批物理攻击部队；法师的优势是花样百出的魔法，适合搭配远程攻击部队；而骑士则是这两种职业的综合型。实际上法师一般都会选择重点提升知识和魔法值，狂怒值相对较少，这就意味着法师对怒灵的掌握较差。怒灵在本作中的重要性不容忽视，走领导力和狂怒值路线的战士初期看似步履蹒跚，但到中后期敌方部队质量和数量都有大幅提升，法师的魔法抢攻很难瞬间灭敌，己方远程兵种一旦遭到具有多种魔法效果的敌人近身攻击经常会损失惨重，如果搭配近战物理兵种又会因领导力的先天不足难以提升部队数量。而这时战士部队的坚韧优势就体现得非常明显，此外战士还有威力更大的怒灵特技，以及同样可以通过卷轴施放的魔法，整体实力比起同阶段的法师要高不少。选择走中间路线的骑士同样要面临魔法值和狂怒值的抉择，与需要大量符石支持的魔法修习相比，狂怒值所代表的怒灵战术明显要经济实惠得多，因此战士实际上是本作中优势过于突出的首选职业，对于游戏的平衡性和重复可玩性而言，这种强大并不是一件好事。

斯就躲在附近矿洞里，同意帮助他把黑色印记送到詹姆斯那里可得知通过守卫的口令是龙虾。从红胡子的小屋后面上去，到这个岛屿南端果然看到有卫兵把守的洞口。说出口令进洞，看见很多矮人奴隶矿工在劳作，到洞内深处的翡翠城堡找到城主詹姆斯讨要矮人矿洞地图，但这个恶棍开价非10万金币不卖。仔细盘问得知这张地图是他逼迫矮人奴工绘出，这批矮人奴隶是从达瑞恩的强盗头子诺顿·黑克手里买来的。这里可以选择直接开打杀死詹姆斯夺得地图，或自称代表红胡子来谈判，这时詹姆斯会提出如果主角杀死红胡子即可得到地图，回去把红胡子的黑色印记任务交了，接着动手干掉他，回来找詹姆斯领赏拿地图，然后也可以对其如法炮制，要想娶米拉贝拉为妻就不能放过詹姆斯。

7.粉碎艾伊男爵的阴谋

回到国王那里，马克得知自己眼皮底下竟有伤天害理的奴隶贸易活动，顿时勃然大怒，他派主角前往王城西北方的林中缉拿奴隶贩子诺顿·黑克。找到黑克后交谈得知这位强盗头子也有自己的苦衷，真正作恶的竟是艾伊男爵，男爵密令黑克协助伏击矮人车队并将俘虏全部杀死灭口，黑克不愿滥杀无辜，只能把俘虏当作奴隶卖到自由岛。回都城报告此事，国王立刻醒悟，原来与矮人的战争都是艾伊男爵从中捣鬼。艾伊男爵在克雷斯顿矿井里发现了富金矿便想将其据为己有，但矮人族早已有约在先，要出钱购买克雷斯顿矿井，于是男爵雇佣盗匪袭击矮人外交押款车队并封锁消息，国王马克以为矮人爽约只得低价将矿井卖给男爵，矮人国王托恩·狄格得知外交车队被袭后大怒发兵，这才是矮人进攻达瑞恩王国的真正原因。随后主角再次担起赏善罚恶的重任，克雷斯顿矿井入口在阿兰尼亚区东面，进去往左走到最深处是艾伊男爵的城堡。消灭他后注意在城堡前面靠河边有一个木平台，其实那是一座升降平台，让主角上去，升降平台会自动将英雄带到另一层，走几步出去就到矮人大陆科达尔西部。

8.修复与矮人王国的盟约

矮人大陆分为东西两部分，又都有地面和地下两层，其首都塔伦城在东部的阿尔丹山脉，必须通过曲折的地下矿井才能抵达，一路无数战斗和分支任务对升级大有益处。辗转来到塔伦城与矮人国王托恩·狄格解释误会，对他提出的种种赔偿条件主角代表达瑞恩全部一口应下。最后国王又提了个要求，矮人最近在与恶魔族的战斗中损失惨重，连国王的儿子提波德王子也被恶魔族重兵围困在伯加丘城，为表达人类与矮人结盟的诚意，主角需去救援解围。伯加丘城在塔伦城地下矿井的南面，附近巡游驻守的恶魔族部队实力非同一般，打败围城之敌救出提波德王子，此后返回塔伦城与矮人国王签署盟约。在王城旁可乘飞艇返回达瑞恩复命，没想到这边又发生一件大事。



矮人大陆东部上层

杂谈 三种英雄，三种情结

■北京 Griffin

这款《国王的恩赐——传奇》让我们再次回忆起《魔法门英雄无敌》，尽管这两个游戏系列都起源于New World Computing，但最终都戏剧般地转到俄国公司的手里。不过值得庆幸的是，俄国人的思维模式虽然不够欧美，但也没有偏离太多，无论是《国王的恩赐——传奇》还是《英雄无敌5》，都能让玩家感受到西方传统游戏文化中的英雄情结。无论什么游戏形式，只要是和魔幻沾边就少不了英雄。英雄情结归根到底是人们内心深处隐含着对英雄的崇敬和向往，一旦有某种形式的文化艺术激发出这种潜在的渴望，便能引起人们的极大共鸣。

在《国王的恩赐——传奇》中，玩家可以选择3种不同的英雄，他们是战士、骑士和法师，我们通常也称之为职业，这3种职业几乎可以说是游戏乃至所有魔幻故事表现形式中最具代表性的角色。战士是野性和执著的代表，在战士的背后是一种对简单暴力的崇尚。在游戏或故事当中，战士这个职业不够高端，却经常以一种简单粗暴的力量压制住敌人，正所谓“秀才遇见兵，有理讲不清”，这种效果正是战士爱好者所追求的。当然，战士有时还是团队中的保护者，他的保护一般不是通过救助，而是通过吸引火力。但无论哪种战士，都从未放弃过对敌人近身一击的念头。骑士就是个比较复杂的角色了，他们是信仰、自律和光明的代表。通常喜欢使用骑士的玩家比较热衷于充当保护者和领导者的角色，而骑士的自律信条又有点自虐的意思，骑士玩家就在这种领导、保护和受伤之间寻求快感。顺便说一句，国内玩家通常都很难真正扮演骑士这个角色。法师大概是最受欢迎的角色，因为他们奉行的神秘主义在现实生活中基本是无法实现的，玩家可以通过扮演法师来寻求一生都无法触及的生活。法师在某种角度上其实也反映了战士的影子，只是他们的强大表现在智慧上，而非肉体。人类之所以能统治世界不也是因为比别的动物聪明吗？当人在现实生活中受到挫折时，就容易幻想自己变得强大，而来自头脑的强大看上去是最简便、最有效的途径。

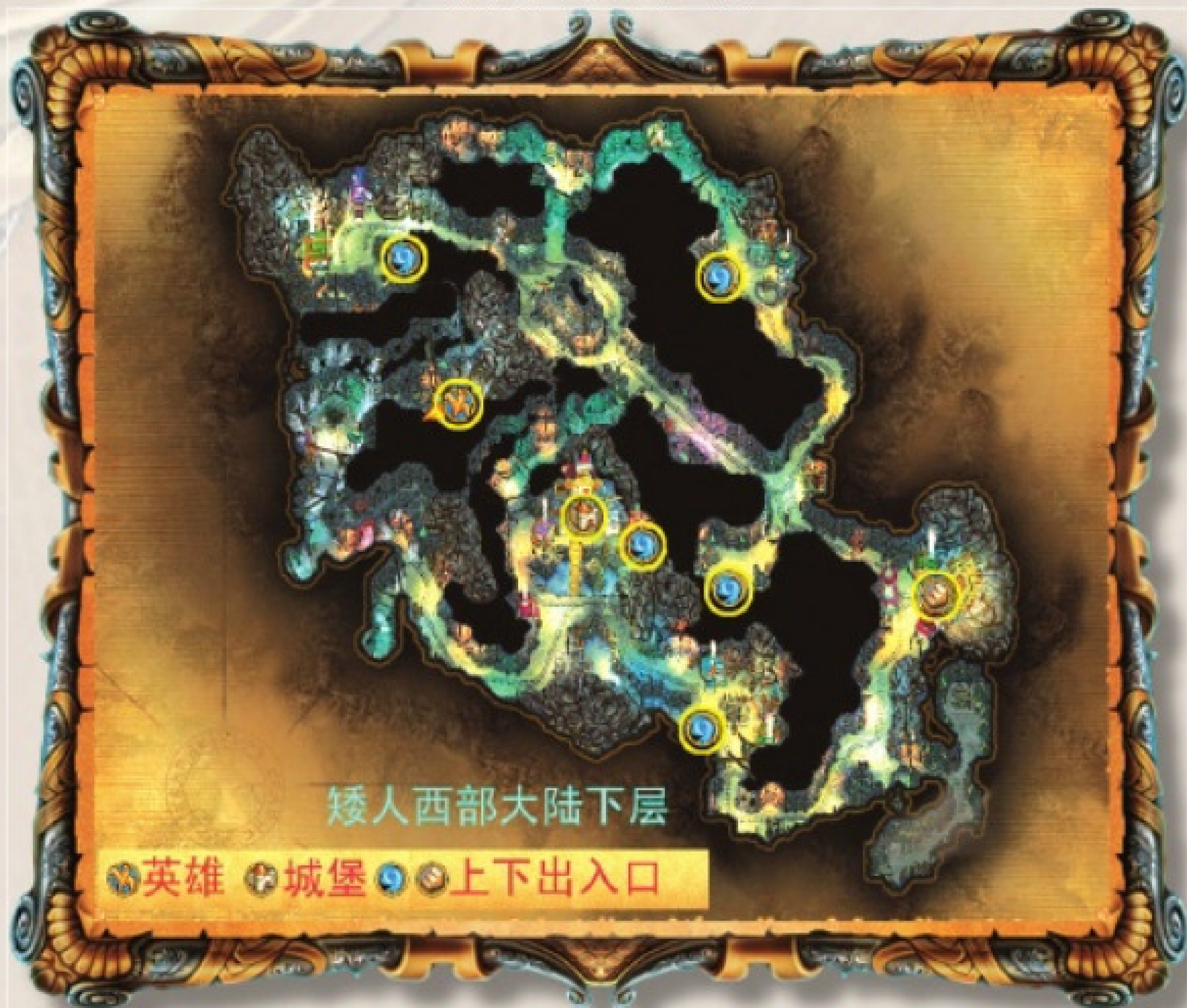
战士、骑士和法师，我们永远能看到这3种英雄的身影，任何游戏的开发者都难以回避他们。玩家对典型英雄的渴望促成了这3种职业的常青，而在角色扮演的背后，我们看到的其实是一类相同的人。



矮人大陆东部下层



矮人大陆西部上层



矮人大陆西部下层

9.前往精灵大陆追寻小公主

三年前，汤普森总督擅自作主将东部群岛卖给了精灵族，达瑞恩王国拒绝承认这桩买卖的合法性，两国为此一度剑拔弩张。不久前精灵派外交使团来达瑞恩就此事进行谈判，不料他们谈判是假，绑架小公主阿梅丽是真，当晚精灵法师催眠宫中守卫带着阿梅丽逃之夭夭。马克正为此事坐立不安，见到从矮人那里归来的主角后，立刻赏伯爵爵位并委托主角火速前往精灵大陆与维奥莱塔女王交涉。

到海滩边与渔夫交谈即可出发前去精灵大陆，精灵大陆有魔法山谷、大森林、千河溪谷三部分，在魔法山谷南部停船登岸，从右边那条路先北后东进入千河溪谷，精灵首都达洛尔城就在千河溪谷入口旁边。进得宫中见到王座上的维奥莱塔女王，发现她神情呆滞双眼茫然，与旁边大臣奇利尔交谈得知女王被死灵族将军卡拉多施了摄魂咒，卡拉多用黑暗水晶禁锢了女王的灵魂，并以女王的躯壳为傀儡对精灵们发号施令。精灵族因为天生限制无法通过死亡之门去解救女王，但身为人类的主角却不受这个禁忌，于是拯救女王的重任又落在了主角肩上。

10.传过死亡之门解救精灵女王

从达洛尔城向上，进入大森林后道路右边的树林里就有1本死亡之书，点击即可进入死灵世界的死亡山谷。另外在魔法山谷的北面也有1本死亡之书，从那里可以进入死灵世界西侧的灰荒岛。卡拉多的王城尼克罗柯姆城位于死亡山谷最东南角，门口有相当强悍的死灵军团，正式攻城后敌人数量和实力还会更上一层楼，建议多在灰荒岛和死亡山谷野外接分支任务升级。攻打尼克罗柯姆城到最后不但要消灭所有敌军，还得摧毁城门洞里的黑暗水晶，失败的卡拉多承认自己因为仇恨达瑞恩王国才兴风作浪，但他到死也没说出自己从何处得到黑暗水晶。

11.寻找打开恶龙迷宫的方法

返回精灵王城，维奥莱塔女王果然神智恢复正常，她承认自己被卡拉多迷惑心神后一手策划了小公主阿梅丽绑架案，根据卡拉多的命令小公主已经移交给兽人。兽人所在的穆洛克大陆目前被奇怪的风暴包围，无论是船还是飞艇都无法通过绝望海峡，只有穿越千年前被矮人封住的地底恶龙迷宫才能到达穆洛克大陆，如果要走这条充满危险的秘道，还必须从矮人国王托恩·狄格那里打听开门的方法。

从精灵王城坐飞艇返回达瑞恩，先向国王报告进展得到领主爵位，此后王城中可不受限制招募人类终极兵种重剑骑士。再飞到塔伦城找矮人国王求教开门方法，国王让主角到梅加德去找主工程师德巴详谈具体事宜。去梅加德要坐火车，从塔伦城旁坑道入口进入地下矿井，向南经由伯加丘城转向东北角，最后通过升降平台来到地面即可看到火车站。下火车后走几步，从升降平台下去就能见到开店经商的主工程师德巴，他告诉主角前段时间兽人派来使者提出要聘请几位矮人工程师协助修建一条连接科达尔大陆和穆洛克大陆的海底隧道。德巴拒绝与居心叵测的兽人合作，结果兽人绑架了他手下的工程师并偷走大量设备，其中也包括开启恶龙迷宫的钥匙。慌不择路的兽人从传送门逃入恶魔世界，撞上恶魔军团后又吓得丢下东西四散奔逃，于是钥匙落到恶魔一族手中，要拿回恶龙迷宫钥匙就必须进入恶魔世界。

12.进入恶魔大陆夺取迷宫钥匙

上火车原路返回，目的地是伯加丘城东面的地海，坐升降平台下到深处，在地海区向东绕到东北角，经红色传送门进入恶魔大陆。此处有两座恶魔族城堡，位于东南角的麦格利斯城由魔王巴尔把守，击败他只能得到关闭恶魔世界传送门分支任务的钥匙碎片。主角真正要去的内科西城在地图西北部分的空中岩群上，从标有“天堂之路”的升降平台可以上去，多次换乘悬浮移动平台后来到内科西城。城中保管钥匙的恶魔说只有



恶魔大陆地图

城主同意才能交出钥匙，城主恶魔族美女席娜小姐吃硬不吃软，动手打败她后再与保管钥匙的恶魔交谈终于获得恶龙迷宫钥匙。内科西城附近有若干悬浮平台，上面有不少财宝和提供经验值的敌军，也是个修炼的好地方。

13.最恶心的迷宫之旅



恶龙迷宫地图1



恶龙迷宫地图2

回到精灵王城所在的千河溪谷，向东走一段路看见紧锁的恶龙迷宫石门，用钥匙打开后进去开始游戏史上最恶心的迷宫之旅。巨大的哈斯（Haas）迷宫由野外和洞内总共26处小场景组成，每个场景有1至3个传送洞口，有的传送门是双向通行，进去了可从出口回来，有的却是单向通行，进去了就无法原路返回。场景内还有商店和敌人，以及恶龙哈斯的7个分身英雄。轻松走迷宫有两个方法，一是完成入口路边善龙斯嘉交代的消灭哈斯7分身的分支任务，完成后离开迷宫石门，再进即可直接抵达兽人大陆；另一个方法是看本人献给诸位玩家老爷们的迷宫图，每个场景地形环境都不一样，游戏中请按住鼠标中键旋转小地图视角，确保N（北面）朝正上方再按图索骥，根据数字顺序由低到高一路走过去很快可以到达穆洛克大陆入口。



恶龙迷宫地图3

14.在兽人大陆调查最终的真相

兽人大陆相当简单，出去以后一路杀到东北角的兽族大营，坐升降梯下去后看见大批兽人在此集合，场地上还有1艘巨型飞艇。与大块头兽人拜加谈话，说来说去最后还得要切磋武艺，取胜后听这家伙念叨什么他是兽族伟大飞行员之类的疯话，询问旁边的兽族老萨满这才知道整个事情的来龙去脉。

上古时代，诸神将泰坦巨人放入这个世界并赋予他们创世能力，泰坦们创造了兽人、精灵、矮人等不同种族。后来最伟大的泰坦塞思建立鬼魂世界，结果所有生物都获得了永生不死的权利，诸神订立的生死法则成为笑话，他们盛怒之下毁灭了泰坦一族，并将塞思禁锢在鬼魂世界里永世不得超生。愤怒的塞思力图重获自由，他唯一的办法是杀死背负整个世界的巨大神龟，据说只有神之子的眼泪才能杀死神龟。达瑞恩国王马克的女儿阿梅丽公主是真正的神之子，因此塞思收服恶龙哈斯作帮凶，通过哈斯逼迫兽人听他号令行事，所有这一切都是为了绑架小公主阿梅丽并用她的眼泪杀死神龟。兽人获悉塞思的邪恶计划后知道这个世界即将毁灭，因此他们从梅加德绑架了矮人工程师，但不是为修海底隧道，而是造一艘巨大的飞艇供全族逃生用。由于精灵拒绝提供建造飞艇所需的魔法木材，兽人们用黑暗水晶复活了精灵族的老仇家——死灵魔将卡拉多，并唆使他对精灵女王下摄魂咒。

15.结局：拯救世界的决战

听完这些恩怨是非，主人公凭三寸不烂之舌对老萨满晓之以情动之以理，最终说服他放弃了带着族人寻找新世界的逃跑主义路线。阿梅丽公主已被送到世界尽头的神龟背上交由恶龙看管，决心留下来保卫旧世界的兽族派傻大个拜加驾飞艇送主角前去营救，与拜加谈话选择出发即可登船上路。到地方后看见小公主独自一人泪流满面，神龟危在旦夕，上前对话后突然身边现出哈斯亲自带领的恶龙军团。这是一场包围战，但难度并不大，消灭所有敌人后与神龟对话，接着带小公主回到达瑞恩，感激不尽的国王授予主角荣誉称号，并许诺也要造一艘巨型飞艇去探索新世界，而这支探险队的队长将由主角担任。欢呼声中天下太平，英雄的征途到此也暂告结束。P

乾坤一技

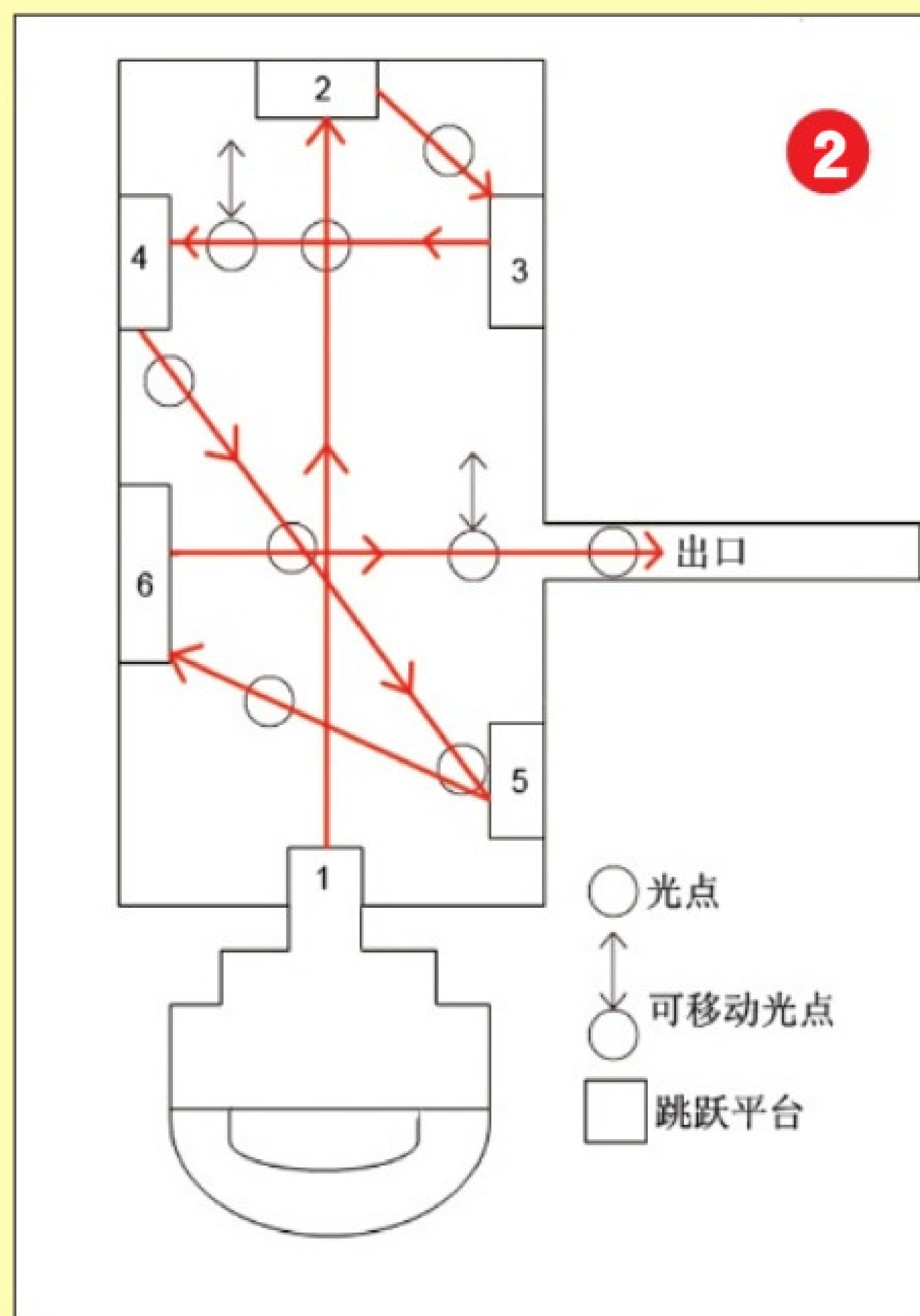
我也可以成为"刘翔"
——浅谈《鬼泣4》跳跃奔跑技巧

■晶合实验室 北四环寻事员

《鬼泣4》是CAPCOM公司推出的一款多平台动作游戏大作，并于2008年推出PC版，在以往的攻略或心得文章中，对该款游戏如何战斗以及对付Boss的经验均有比较详尽的描述，笔者在此仅结合游戏中几个奔跑跳跃的难点，谈谈个人的过关经验。以游戏中的第3关（白色之翼）为例，进入城堡后，从拷问室经过螺旋式楼梯来到2层平台，多数玩家都会被一处需要连续跳跃的鬼灯光点所卡住，一旦中间环节失误后，还需要重新打怪后再次完成，笔者认为该处是本游戏中过关难点之一。过关的诀窍在于此处的光点有多种形态，其中一种是可移动的，另一种是闪动后会消失的。一般来说，如果有2～3个光点形成一条直线（**图1**），待第2个移动光点不动的一瞬间是跳跃的最佳时机（不要选择提前量跳跃）。具体跳跃方法路线如**图2**。


待三点形成一线时是最佳的跳跃时机，不要有提前量

激光网是游戏中的另一个难点，在通过控制开关使时间变慢后，玩家需要多次进行刘翔式的"跨栏跳跃"（**图3**）。以游戏中的第10、12关为例，激光分为多种形态，如果玩家在奔跑跳跃中"触线"，则会被激光电得退后几步。笔者的经验是，在起点处先判断每次激光网的类型，从起点处等候一个易跨越的先完成，也就是第1栏起步要跳好，随后在不断跨越中要学会调整。笔者认为多数玩家一般只是闷头向前的方式并不可取，如果跨越时准备不充分，还可适当往反方向跑，在调整准备后进行跨越（**图4**）。此外，使用修改器锁定人物的生命值，利用游戏人物攻击中的冲刺效果也可以忽略一切"障碍栏"。在连续攻击中，通常游戏人物会向前冲，即便遇到电网被弹回，也是进多退少，连续多次之后便可迅速通过，不过此种方法多少有些显得"旁门左道"，不够"主流"。



第3关2楼平台的完整跳跃示意图



第1栏成功与否对"刘翔"式"跨栏"很重要

《鬼泣4》中还有一部分是跳跃时借助红色或蓝色光圈来完成，这种连续跳跃的技巧是借力打力，在弹跳腾空后同时调整方向（**图5**），使得下落点正好位于下一个高空光圈内，经过几次跳跃即可完成。


偶尔与激光网同方向移动，可适当进行"跨栏"时的调整


弹跳的过程中，要迅速判断下一个落点

《极品飞车——无间风云》降低威胁度心得

■北京 奥杰

在《极品飞车——无间风云》中，当所驾车辆的威胁度升高后就会频频受到警方的关注，天上地下围追堵截令人不胜烦恼。此时如果想减少这种情况的发生，就必须降低赛车的威胁度。由于在游戏中设定警察对追踪目标的认定只依据车辆外观，所以我们只需改变一下坐驾外观就可有效降低威胁度。游戏中共提供了三类改变外观的方法，分别是购买新烤漆、增加彩绘图案和更换车体配件，共有百余种彩绘图案和车体配件可供选择。用9和0键及左右方向键可选择自己喜欢的外观，购买不同外观所需金钱及达成的效果都不一样。不过在游戏初期绝大多数的彩绘图案和车体配件都是被锁住的，需要随着游戏进度逐步开放。所以尤其是在游戏初期，最简单有效的方法就是购买新的烤漆，大约可将威胁度降低一半。如右图所示，一辆威胁度为4的赛车经过更换烤漆后威胁度就会下降到2。另外也可选择更换赛车的轮圈，所有轮圈在游戏初期都是可以使用的，只是有很多轮圈价格不菲。将4个轮圈全部更换大约可将威胁度降低1级，在改变外观界面的右上角会显示出购买此外观后的威胁度等级。假如想改变外观却又一时囊中羞涩，那么也可购买最廉价的彩绘图案，这些廉价图案在游戏初期也都是开放使用的，虽然看上去不算很漂亮，但每更换一次也可将威胁度降低半级左右。P



更换烤漆前的赛车



更换烤漆后的赛车



游戏初期被锁住的彩绘图案

补丁铺

■由游侠补丁网提供

《寂静岭——归途》（Silent Hill Homecoming）游侠原创简体中文公测第一版汉化包。由于没有进行过最终测试，同时还有问题需要修复，所以本版汉化并不完美，将会在正式版中全面修复当前的问题。本汉化由游侠汉化组倾情制作，全部技术支持由游侠网及CFB组织高手小旅鼠提供，感谢游侠汉化组及CFB组织全体成员的努力。

《斯巴达古代战争之希腊命运》（Ancient Wars Sparta The Fate of Hellas）简体中文汉化包V1.0正式版，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《古墓丽影——地下世界》（Lara Croft Tomb Raider Underworld）1.1升级档光盘补丁。

《使命召唤——世界战争》（Call Of Duty World At War）V1.1升级档光盘补丁。

《阿尔戈英雄的崛起》（Rise Of The Argonauts）光盘补丁。

《职业进化足球2009》（Pro Evolution Soccer 2009）最新存档编辑器、文本编辑器、3D球衣编辑工具、球场编辑工具、数据库编辑器，感谢游侠实况工作组成员uu99整理提供。

《职业进化足球2009》（Pro Evolution Soccer 2009）全真实存档补丁，本补丁是基于“V3.0/完全德甲/助威”基础上的全中文名单和阵型补丁，感谢游侠会员出月制作。

《寂静岭——归途》（Silent Hill Homecoming）3项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾DivXman原创制作。

《波斯王子——重生》（Prince of Persia）窗口化补丁，感谢游侠会员h232767174制作。

《极品飞车——无间风云》（Need For Speed Undercover）12项属性修改器及完美通关存档。

《侠盗猎车手IV》（Grand Theft Auto IV）命令行快速设置程序，感谢游侠网及CFB组织高手小旅鼠原创制作。

《求生之路》（Left 4 Dead）2项属性修改器，感谢游侠中级会员KelSat原创制作。

《命令与征服——红色警戒3》（Command And Conquer Red Alert 3）全版本简体中文汉化包V1.6Bata版。添加了对最新版游戏的支持和新增语句的翻译，对诸多用语习惯和不兼容字符以及错别字进行了修正和美化，同时还精选了适合游戏主题的字库，推荐使用。感谢游侠贵宾版主poseden制作。

《命令与征服——红色警戒3》（Command And Conquer Red Alert 3）限量典藏版附赠扩展地图包。

《滑雪射击2009》（RTL Biathlon 2009）光盘补丁。

《吸血鬼的故事》（A Vampyre Story）光盘补丁。

《死亡空间》（Dead Space）10项属性修改器。本修改器支持无限生命值、弹药、金钱、升级点数、一击必杀等，功能全面且强大，感谢游侠会员KelSat原创制作。

《圣域2——堕落天使》（Sacred 2 Fallen Angel）掉宝率、经验值及金钱暴率调整补丁，感谢游侠会员xlibfly制作。

《模拟人生2——花园别墅组合》（The Sims 2 Mansion Garden Stuff）光盘补丁。

《孤岛惊魂2》（FarCry 2）V1.01升级档光盘补丁。

《辐射3》（Fallout 3）28项属性修改器。

《巫师》加强版（The Witcher Enhanced Edition）物品叠加补丁，感谢游侠会员DCatcher制作。P

江南好，风景旧曾谙。日出江花红胜火，春来江水绿如蓝。能不忆江南？
江南忆，最忆是杭州。山寺月中寻桂子，郡亭枕上看潮头。何日更重游？
江南忆，其次忆吴宫。吴酒一杯春竹叶，吴娃双舞醉芙蓉。早晚复相逢？
——白居易

游戏剧场

灯娘·祭江南

■浙江 忆江南

终日的雨雾，终日的大红灯笼。

可除了她，还有谁会来在乎这水乡里的亡魂？

一盏灯。光，摇曳得厉害。

静静的屋前，她又在那儿编花灯了。这是她的功课，也是她维持生计的来源。

同样地，也是她独有的学问。

当然，她的学问可不只有这个。她最拿手的，不只是编那么几只花灯，而是在这雨雾弥漫的天气里点燃这镇上每家每户门前挂着的那好几百只花灯。

一家一只，只只相连，并排着，串起似的，在这温柔水乡里，一道道地，留下她的足迹，还有他的。

微风又起，惊起涟漪阵阵。

水光潋滟，一抹柔情。她的笑又点燃这成千上百的灯笼。

长长的裤脚，牵动着，在她的身后划下断断续续的两道水印。

“又一年了……”轻轻地，无力，是叹息，是悲伤，是希望，还有那深深的眷恋……

是啊，很多年了呢！

遇上他，那还真是好多年前的事。

“不知道，如今的他……”

转过身，拎着她自己的灯笼，落寞地，一个人走上桥去。



水光晃荡，倒映着这镇上的灯火阑珊。

一滴清泪，不由自主地就落进了她脚下的河水。

一朵涟漪，绽放，似乎也溅在她的心湖，惊起往事连连。

“真没想到，曾经以为离我很遥远的江南，现在居然就把我揽在怀里。”

“曾经以为遥不可及仅仅只存在于故事中的木渎长明灯火，居然也会离我这么近！”

“这么明亮，这么温暖。点着灯，就像燃遍了的星光，明亮着，那也一定能指着远处的他们归来吧！”

仰起头，看看这镇上的百家灯火，那时候的她，也这么认为他会回来的吧。

“你知道吗？”

“小风，他还只是个孩子！”

“可他却总固执地要和我们一样，背那么重的大刀、盾牌和干粮。”

“明明背着吃力，明明就背不动，可他偏要，拦都拦不住。”

“他真傻！说什么能减轻我们的负担，说什么师傅吩咐的，绝不可以拖累我们。”

“可到头呢？”

“他一个人故意地落在后头，然后和我们背道而驰。”

“他是故意要去被妖魔抓住的啊！”

“可是我们……我们居然还骂他狼心狗肺，说他背叛天下，背叛我们。”

“他一个人，被敌人抓住，然后撒谎，欺骗那些妖魔，说我们朝另外的方向去了。”

“他骗他们，虽然仅仅只帮我们赢得了一个时辰的时间，可是，为了让我们这一段路可以安心地休息一下，可他自己却被牢牢地钉死在了山上……”

“你能想象吗？”

“被妖魔抓住，被折磨得痛不欲生，被万根毒刺刺在山上。”

“我们想救他，我们不能让他死了还受尽那般委屈。”

“可是，如果去了，那我们的任务……”

“没有办法，我们只能看着那座山上的尸体，还有那被他身上流出的毒血染黑的山麓，掩住鼻息，好好地痛哭一场！”

他哽咽了，可她却只能站在一旁，听着他掉眼泪，听着他哭诉，更听着他心里滴血的声音。

她，解不开他的心结。她更不可能去让他忘记那些牺牲了的兄弟，同伴们。

“还有队长老吴。”

“你是不知道啊！”

“在他的身上，布满了各种各样兵器造成的伤痕！”

“可他从来不觉得那是悲哀，也不说那是什么骄傲。”

“甚至，他还总冲着我们开玩笑的说：‘难看吧？我也这么觉得。想当年，我成亲的时候，那家伙，我的身子，比我媳妇儿的身子还要滑溜。我媳妇儿，知道吧？我跟你们说过的啊！我家里头啊，有个漂亮的娇娘子。你们，知道她是什么人吗？不知道吧！那我来告诉你们好了。紫荆谷，听说过的吧？那里头啊，睡着冰心堂这一任的掌门人，紫荆。那我娘子呢？什么来头？哈哈，猜不中了吧？我告诉你们啊，她呀，是紫荆的大师姐，冰心堂里最美丽最温柔的姑

娘！我想啊，等打败了妖魔，等天下太平了，我就可以回家去见我娘子了。到时候，你们就羡慕吧！我娘子啊，一定准备好了最好的药材。哈哈，到时候啊，我就抱起我的娇娘子，一下子就抱到药浴里头，我就在那儿啊，边解决这些伤疤，边和我娘子好好地亲热去啰！呵呵，一帮没长大的小屁孩们……"

"那时候的我，会听着他说完所有的故事，然后捂住口鼻，一个人静静地不出声地笑，一直笑，直到笑到我肚子疼，直到把眼泪给笑出来。"

"我笑给所有人看，我让他们以为我是笑他的故事。"

"可除了他，没有人明白我真正这么做的意思。"

"因为，他的娘子，就是我的亲姐姐。她，早在大荒沦陷的时候，就牺牲在冰心堂撤退的队伍中。"

"他，我的姐夫，不过是想让大家有个念想了，然后拼了命地留下最后一口气了好回家去，成亲，和自己的娇妻好好地生一堆娃儿。"

"他鼓励着我们，却也触着他身上最难愈合的伤口啊！"

"可那时候，我还悄悄地咒骂他，让他早点死了去陪我姐姐。"

"哪晓得，第二天，我们就遇上了另一群妖魔的埋伏。"

"他，替我们杀出一条血路，用身躯堵住那个山谷路径，而他自己却永远地立在那里。"

"死了。"

"是我的诅咒？还是命运的诅咒？"

"我不知道，也常常为自己开脱。"

"我说，这一定是他可怜姐姐一个人在那边，孤伶伶的，没他的疼惜，所以他回家了。回家，和他的娘子说说话，逗逗趣，然后裹在一张被子里巫山云雨。"

洒下一杯清酒，却引来一群鱼儿。

她看着他，站在桥上，难受，却又劝阻不了。

"还有大黄。"

"他拼了命地掩护着我。"

"他笑着说，他是太虚观的弟子，他会重生真诀，他有比猫还长寿的命。"

"他一直都说他是不会死的。"

"即使死去了，他也还能活过来的。"

"于是，他掩护着我，替我挡下投来的兵器，替我断下射来的箭雨。"

"不管多么危险，他总是让我往前快跑，不要顾及他。"

"我跑着，他骂着我。"

'小狗日的！你不会跑快点啊！'

'你的脚踏飞剑呢？'

'快跑啊！'

'你要是完不成任务，不把信送到目的地，我就算做鬼了也不会放过你的！'

"我跑着，跑远了，直到听不见他的骂，直到听不见妖魔的怒吼声。"

"可是等我爬上孤山山顶时，我才看到，他的重生真诀生效了。"

"一只凤凰样的幻象叠加在他的身上，然后，他又站了起来。"

"他对着我笑笑，比划着，说了一句话。"

"然后，他施展了太虚观中最邪恶的技能——邪灵真言。"

"那一刻，他将永远地失去自我，永远地沦陷在他召唤出来的邪灵阴影里。"

"那一天，我看明白了他最后的话：小灵子，谢谢你，一直以来都保全着我这个太虚门人的尊严，谢谢你没有把我当成怪物一样对待，我谢谢你，这么相信我！我走了，永诀了……"

"他们都死了，全部都死了。"

"仅仅为了保护我安全地将这封机密信件送到明镜湖守军将领手中，仅仅是为了一个反攻计划，却偏偏地收去了我6个好兄弟的命！"

"天机营的小风。"

"荒火教的姐夫，老昊。"

"太虚的大黄。"

"还有翎羽山庄的百步，云麓仙居的白衣，魍魉的迟暮。"

"他们都是奉命护我上路的英雄。"

"可是，英雄牺牲了，我这个信使活下来了，却完成不了任务了……"

"一个人，就这样苟活下去。"

"你明白吗？这种一个人活下去的感受？"

"真的，好痛苦，好难受啊……"

她回答不了他。

她只能尽量地替他疗好伤。

她融不进去，她只能远远地祝福他，宽慰他，照顾他，然后悄悄地联系上狐媚娘，让她帮着将机密信送到明镜湖水军将领手中。

然后，送他离开……

回过神的她不禁叹了口气。

10多年过去了，妖魔早已经打退了。

而他呢？

他又在哪？

她不知道。

她只是这江南木渎镇中的灯娘，一个不起眼的小角色。

而他呢，弈剑听雨阁的弟子，高贵的皇族血统，一个重情重义的男人。

他，应该还活着吧！

像他这种人，恐怕只有那些同生共死的兄弟才算得上是他的亲人吧！

而自己呢？

是什么？

又能是什么？

不过，是个无意间救了他的普通江南小女子罢了。

苦笑着。

"如果，他还活着的话，也一定早忘了我了吧！"

"说不定，他早就成家了，说不定，连儿子都有了呢！"

"哪还能记得我啊？"

转个身，下了桥，轻轻地，用自己的秘诀点燃剩下的灯笼。

她笑着，轻拨小舟，游至孤山。

她看着，看着他当年临走前立下的7块石碑，默默地流下眼泪。

那时候，他便把自己连同兄弟们一起埋葬了吧！

她期盼着，他还能回来。

也许，有一天，他真的还会回来，可又也许，他一辈子都不会回来了。

他，真的还活着吗？

【全文完】



林晓：2009年1月2日24时整，经过随机抽签程序紧张地运算，最终陈业欣同学幸运地成为首位大众试客！获得了《仙剑Online》的内测不删档账号！

现在，已经陆续有十几位大众试客产生了，并且得到了所申请的试用品，祝大家在2009年都有好运气，万事如意，抽啥中啥。由于硬件产品需要运输时间，因而最先拿到试用品的是那些申请游戏账号的盘友。大软第一份试用手记就这样华丽地在陈业欣手中诞生了。

大众 试客 www.poptry.com

试用手记

“仙剑OL”试玩感受（摘要） 软粉 陈业欣

“仙剑OL”的账号入手，目前玩了两小时，才4级……

首先来一下新手试客体验教学，好歹我也是第一个体验的，哈哈。

抽中试用品后，编辑会发货，此时，你收到东西后，需要点击收到产品来确认收货，待编辑再次确认后就会出现试客报告填写界面了，认真填写后提交就算完成任务了。

谈谈我对这个游戏的一些看法：首先，游戏的登录界面做得还算精致，背景音乐蝶恋也很幽静古朴，给人一种强烈的期待，似乎游戏并没有想象的那么差。输入账号登录后，出现的是一组仙剑图片，描述单机版本的剧情概要，不过此时出现的画面却很粗糙，无论是图片切换还是人物勾画，都不尽人意。组图结束后，是人物选择与创建界面。人物创建后进入本游戏剧情介绍，接下来玩家被其师叔带走，进入李逍遥的幻境，在幻境中完成新手任务。接着玩家来到杭州城，开始了真正的游戏之旅。游戏是3D环境，可以看得出来已经在很多地方尽力去表现原有的风味，然而画面的处理并没有想象中那么好，略显粗糙，人物的行走也显得过慢，像我这种急性子的玩家只能干着急。而其所谓的3D视角却无法俯视和仰视，实在是奇怪得很。不过，该游戏的剧情却比想象得要好，可以与单机相比较。虽然MMORPG的剧情在游戏中并不是最重的。

由于服务器已经关闭，需要9号才开启（可怜我才玩了一天就关了），我等级不高，关于剧情我只能根据目前的情况来推测了。首先，游戏任务是很多很多的，可以说超过绝大部分网络游戏（全部我不敢说），而剧情方面也延续了“仙剑四”的故事，以往的人物一一登场：李逍遥的失踪，苗疆感染瘟疫，黑衣人的神秘出现并对李忆如下手，仙剑派、仙霞派、蜀山派联手，都是为了调查一个巨大的阴谋…… 如此剧情可以说比单机毫不逊色，可惜MMORPG看中的不是剧情。

FIFA OL2全论坛贴图第一帖试玩报告 软粉 尘

昨天晚上开始下载，今天中午开始试玩。游戏的登录界面和大部分网游没啥区别的。进入游戏后可以注册三个“经理”，类似其他网游的角色选择，新建完人物后是新手教程，基本上玩过FIFA的人都用不着这东西。

选择经理进入游戏后可以选择你所要操作的球队，球队从亚洲的韩国联赛、欧洲的二流联赛（如希腊、土耳其等）、美洲的墨西哥联赛到欧洲的五大联赛，甚至五大联赛的次级联赛，如西乙、英冠等应有尽有。而且你的选择没有任何限制，不管是选择英冠的保级球队，还是AC米兰、巴塞罗那这样的顶级豪门都悉听尊便。

游戏有两种模式，一种是用你选择的球队进行联赛比赛的单人模式，和电脑进行比赛基本上没啥难度，在进行联赛的过程中，有众多任务可共完成，比如一场比赛进5球、比赛10连胜、守门员进球之类的。每进行完一场比赛，你可以在三个礼物中选取一个，随机送一张球员卡。你可以选择将这张球员卡所代表的球员转换为真实的球员加入你的球队暂时替你效力一段时间。球员卡似乎是这游戏的卖点之一，当然如果你选择豪门球队，这球员卡得到的球员基本没啥用处。比赛后根据成绩会给予你一定经验，随着经验的增加你所操作的经理也会升级，据说根据升级情况，游戏的难度也会增加，但至少对于3级的我来说，一场比赛打个4：0或者5：0不是啥困难的事情。每次升级可以得到一个道具，例如恢复体力的饮料和治愈伤病的药箱之类。在游戏界面中经理能携带诸如头巾、运动服之类的装备，但在游戏过程中没有找到购买装备的地方，今后可能需要用金钱换点卡的模式购买。通过购买和装备道具可能会提升经理的某些能力，关于这点还需要进一步观察。

另一个模式是多人模式，用你当前选择的球队和网友进行对战，这和FIFA的在线平台对战没区别。当然，速度不错，在我试玩的一场比赛中除了一次略有卡住之外，其余游戏过程都很流畅。游戏对战模式有些单调是毫无疑问的了，毕竟如果要FIFA对战，用游戏平台其实也不是那么麻烦的。如果可以选择更多模式，似乎会有更多的吸引力。



游戏画面大致停留在FIFA2006的阶段。游戏过程中，FIFA特有的爽快感依然存在，当然，对于实况玩家，你也可以管这叫冰球。换句话说，就是游戏节奏稍微快了点，而且传球、射门等涉及到足球触感问题的地方做得还不够好。游戏防守的手感很奇怪，可能是因为视角的关系或者是我太菜，基本上很难控制球员跑到位来进行防守动作。游戏中切出控制选项进行球员更换或者阵形变化时会感觉不太顺畅，但是游戏过程中还是很顺利的。

其他诸如游戏界面换肤等小细节也都做得很完善，这点需要表扬。总体来说，对于我这样就喜欢偶尔玩玩游戏放松放松心情的，这游戏还不错，不过对于足球游戏的死忠，尤其是实况Fans，FIFA OL2还有很大的改进余地。P

软盘生活

bbs.popsoft.com.cn

林晓：新年软盘新气象，人来人往挺热闹。试客区、网游区，新区新盘子欢迎大家。经常来这里逛逛，你能在这里找到信息，找到乐子，找到朋友。关于试客区的事情，上页已经有了介绍，这里就不多说了。咱们去看看软盘其他地方好玩的事吧。

大软地盘·单机岁月·我与“仙剑”不得不说的故事

软粉　深蓝海畔

看着“仙剑OL”的公测日期倒数只剩下1天2个小时，我也在配器丰富的蝶恋音乐中把“仙剑OL”的客户端塞在了我的硬盘里。回想起来，从第一次玩“仙剑”至今，差不多是10年过去了：从“98柔情版”带给我的喜悦，到“新仙剑”带给我的震撼，再到“仙二”给我的一点点惆怅，再到“仙三”，再到“仙三外”，再到“仙四”，这10年蓦然回首，原来“仙剑”已经陪伴着我走了这么久，这么远。

我和“仙剑”相遇也确实带了一点偶然的色彩。很遗憾，直到今天也没能收集到“仙剑98”的正版。当年玩的自然是非正版软件。然而偶然又幸运的是，那张光盘上印的是“拳皇系列游戏合集”，但其中的内容却原来是“武侠游戏合集”，其中就有“仙剑98”。感谢制作商的粗心大意，才促使了我与“仙剑98”的邂逅。仍然记得“仙剑98”的图标：白色加蓝色，简单而富有活力。虽然“仙剑98”的画面和音乐现在看来已不复当年的风采，可是它的剧情却比当今的任何一款国产RPG都要精美，那种简单的MIDI音乐所组合而成的简单旋律，也透着仙风道骨般的古朴韵味。

还记得仙灵岛上的灵儿洗澡，还记得林家大院的辉煌，还记得蛇咬洞的阴森，还记得金城里发生的凄美的蝶仙故事，还记得锁妖塔里的灵儿，还记得皮实的千年老树妖和弱弱的拜月教主（隐蛊+酒神+乾坤一掷）……

也许是命运弄人，那一版的“仙剑98”里没有结局动画，让我伤心了好一阵子……

“新仙剑”当时对我确是一种震撼，毕竟那么精美的2D画面也是当时国产RPG所少有的。第一次玩“新仙剑”也是盗版，可不幸的是，那仅仅是一个试玩版……尽管只是试玩版（遇到林月如后便结束了），却也带给我深刻的记忆。

后来，购买了中青旅的“新仙剑”，再后来，也就顺理成章的买到了“仙剑二”“仙剑三”“仙剑三外传”及“仙剑四”，这些游戏虽然仍能够让我感动，然而买的动机却更多的是为了纪念，纪念那个曾经在我的脑海深处留下深刻记忆的RPG。

如今，当我购买了“仙剑OL”，听着似曾相识的《蝶恋》早已变成了具有现代感的配器合成音乐，看着逍遥、灵儿、阿奴、月如的面孔在显示器上展现，却平添了一份疑问：它变成了OL，我还能够延续当年的感动吗？

仅以此文，纪念我购买“仙剑OL珍藏版”，以及“仙剑”系列逝去的单机时代。



人民游戏人民造，这款正在打造中的游戏需要你的参与，怎么样，赶快加入，各尽所能吧！



火星文　　主持人　逍遥子

在克里欧司副舰长指挥大软舰队赢得了一场小规模外星生物遭遇战后，恶魔大队长亲赴战场调查并带回了敌军炮弹残渣——很明显，这是天顶星人的同伙楼顶星人留下的。大家正要仔细研究残渣的时候，主舰显示屏忽然出现了从太阳系第四行星传来的不明讯号：

“木娄頂第辶簨慖夫將軍眞贰秷鋘逍遙耔足节

將軍英懊，罒滵聞洺。豈料青目艮難屈，亻可ωō輩芝吥足承孝攵偌其斤，竟姝袪芝恩忽，10.餘哰丕蟹嘚亻印碸採？衿沓逺徠，譗欤鰷軍臥笑氵少塲，掌揰訁又欠，苡慰呼生。

忘夂�肴柏頭鋤亲斤，傾冖洳诂，濍濍瓏芯，鎴�喰罙。閗鉏涌拜，礻斤勿扌巨亼衎鈃哩徔夕卜叵。”

逍遥舰长阅后惊呼：“天哪，这……这楼顶的家伙，原来是从火星来的！”

说到火星，火星文是一个火星到不能再火星的元素。火星文起源于台湾省，由网友打繁体字时常出现的错别字逐渐累积形成。一些网虫为求方便，用注音文或符号数字替代一些常用文字在网上交流，也是其形成的原因之一。很快，这种另类醒目的文字便被发扬光大，随着“劲舞”等低龄网游的流行，这一潮流随着网游等渠道进入大陆。这其中，新生代“90后”成了追捧和传播火星文的佼佼者，并打破常规自创了如“粉可耐”“男喷友”“乃素谁”等适合简体中文发挥的输入方式。其后随着使用人群和新生词组的规模化，“火星文”专用的各类转换软件纷纷面世，俨然成为时尚。



目前火星文种类繁多，已发展成为由各类符号、繁体字、日韩文、冷僻字等文字符号组合而成的字体，而且没有统一标准。同一句火星文由不同人解读可能产生截然相反的结果，运用上也不局限于网络用语，因此现阶段只要让人无法立即判定理解的文句皆可泛称为火星文。

DR留言板

林晓：不知不觉，就过了春节。亲爱的读者，这个春节你怎么过的？有什么感受，遇到什么有趣的事情，都可以写信来告诉我。记住我的联络方式，就是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100142），或者E-mail给linxiao@popsoft.com.cn。留言板总为大家留着说话的地方。

大软地盘注册时怎么老是提示“验证码”输入错误呢，我很不解的是为什么好多网站都要在注册或登录时输入验证码呢，林姐帮帮忙吧。我刚退伍回来，以前在“晶合后院”的号也忘记密码了，回来后我找到三个和大软相关的论坛，都不知用哪个好了，我现在很困惑呀！以前的那个论坛是不是已经不用了，只是保留着呢？（**网友 ats0240**）

林晓：大软地盘现在注册正常，ats0240你再注册一次看看。大软地盘是《大众软件》唯一的官方论坛，编辑也只会在这个论坛出现。

请问，大软最近出的关于“巫妖王之怒”的一本图文指导全书，里面还含新手卡和卡牌。在云南昆明哪有卖的？谢谢！（**网友 wyx19901011**）

大软新出WLK的增刊，我好想买啊！跑遍了各大书报亭都说卖完了！报刊老板都没想到这次卖得这么火。听说有的人出价50元抢购这本书呢。我很想邮购，怎么做呢？（**安徽 张义泽**）

林晓：大众软件版《魔兽世界——巫妖王之怒》的发行代理是北京情文图书有限公司，他们的电话是010-65934375，010-65025164，邮购地址是北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263（邮编100026）。wyx19901011你有什么问题可以直接向他们咨询。



今天怀着激动的心情买回来了月中刊杂志，感觉那叫一个哇噻，大部分是介绍游戏的。不过最令我喜欢的是介绍游戏厂商的那篇文章，写得不错，难怪他们能做出这么多非常棒的游戏，真的是态度决定一切啊。还有一篇回顾游戏机模拟器的文章，又勾起了我小时候的美好回忆。哈哈。大软没让我失望！（**软粉 粉条**）

昨天下午回家时买到的1月月中刊，其实现在已经对游戏不那么感兴趣了，但是这期杂志做得相当不错，水平相当之高，从专题到攻略，再到游戏剧场，基本上达到了从前6.8元的水平，甚至有的比从前的还好。至于网游板块，哎，网游就那么回事吧，毕竟谁都得吃饭，看看广告调剂一下也行。希望小虾、8神经、蓝星，还有新来的小明斯基等编辑们继续加油将这种水平保持下去。小虾你那盒饭吃上了吗？死透了吗？哈哈……引用林晓姐姐的一句话：“页码真是个好东西。”（**天津 风随尔动**）

林晓：看来，小虾他们那一组人马没白为02期熬夜加班。大家的意见我已经第一时间就转告他了，希望他们在这样正面的鼓励下，能够坚持自己的信念，将杂志做好做精。

快评



河南 qqfordr

每次路过宿舍楼旁的书报摊时都会看一眼有没有大软。自从买到2008年24期后就在忐忑不安的心境中期待这一期的到来，今天中午终于看到了大软历史上最大变革后的庐山真面目。先说封面，年度游戏产业报告的封面第一眼看上去还以为是显示器的评测。虽然早知道要涨价，但那和亲眼看到右上角的“特惠价7元”感觉还不一样。不知道“特惠价”这三个字有什么特殊意义，对于老读者明明是多了一块钱，而新读者也不知道特惠在哪，难道是和旁边一系列10元的游戏杂志相比？不过现在杂志正在流行涨价，除了大软我还每期必买的《科幻世界》也从5元涨到6元。这次封面最令人满意的是没有使用折页，话说折页真是害书不浅，其他书很容易插在折页里，再在书包里晃荡半天，到教室拿出一看两败俱伤！封面下方更大的内容提要比较实用，每年一次的《游戏产业报告》和《IT大事典》不用看就知道是精华。对手机和播放器的介绍放在“硬件评析”里个人认为不太合适，毕竟这些已经变成时尚品的东西和大众理解的硬件有些区别。“前线地带”变回了几年前的风格，图片文字分开得很整齐，纯白色背景，虽然便于阅读，但显得有些过于“朴素”，再稍稍华丽那么一点点即可。“评游析道”《论游戏者心态》单看题目让人眼前一亮，以为又是一篇深入探讨严谨分析型的文章，可读后发现这么大的一个题目却只写了作者玩一款很普通的三国网游的经历，也没有什么精辟的分析，有些失望。但总的来说改版还是比较令人满意的，至少上旬和下旬的心可以放下了。

林晓：2009年《大众软件》定价是每期10元，但上旬刊与下旬刊为了回馈读者，所以采用优惠价的方式每期仅售7元。02期大软一经上市就受到了广大读者的欢迎，各大城市销售一空，这让我们紧张的心情略微放松。是啊，我们的努力读者怎么会看不到呢。欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏T恤衫。

大众活动
bbs.popsoft.com.cn

林晓：2008年24期"猜想巫妖王，猜想艾泽拉斯"的活动公告一发出，就引起了玩家的浓厚兴趣。在玩家心目中，艾泽拉斯大陆就在地平线的那头，彩霞映照的地方——还有多少精彩的故事将会上演？还有多少任务可以让勇士们一展身手？还有多少惊心动魄的战斗永载史册……猜想的是未来的"魔兽"，描绘的却是心中的梦幻，如诗，如画，如歌。

让我们来看看这些猜想中的几个，是不是也和你梦中的"魔兽"依稀有几分相似。

猜想"巫妖王"！猜想艾泽拉斯！

《魔兽世界——巫妖王之怒》活动进行中



站在了火星上

现在我们已经站在了火星上，并且即将涉足诺森德（指国服，美、欧服已经进行了更新），那么下一个地区应该就是神秘的大漩涡，毕竟到目前为止，历史上所提到的主要区域也只有大漩涡未被开发了。萨格拉斯之墓以及远古精灵遗址应该会以副本的形式引入，坐镇远古精灵遗址的当数前精灵女王艾斯拉了，海量的娜迦与鱼人充斥着各个区域（那资料片名字就该叫《娜迦的反攻》），而镇守萨格拉斯之墓的就应当是它的主人——萨格拉斯……的幻影。什么？萨格拉斯本人？伙计，如此超重量级的Boss现在拿出来太早了，怎么说也要放到我们登陆泰坦世界的时候吧。古尔丹或许也会出现在资料片中，不过他老人家死了怎么也有万年了，出来亮相恐怕只能以灵魂的形态。时光之穴很经典，既然我们已经见到了巫妖王和阿尔萨斯，那么把时光之穴扩展一下也不错，比如加入洛丹伦的陷落、银月城的沦陷，哦，这可是史诗啊。

我们已经拥有了在地上跑的坐骑，能在天上飞又能在地上跑的坐骑，那么加入一种能在水里游又能在地上跑的坐骑（两栖动物？爬行动物？）又有何不可呢。不过，最好是该坐骑在水中的速度高于在地上的速度，那么工程的新产品就是各种潜水设备或水中坐骑（潜水艇）了。

在《巫妖王之怒》中，我们可以在PVP中使用坦克，那么在新资料片中，使用战船就不会是一种假想，谁让大漩涡地区全是水呢。唔，我开始幻想空战了……

死亡骑士真的很强大，它弥补了因为术士PvP过于Bug而造成的不平衡，但又制造了一个不平衡，需要一个同样强大的英雄职业来平衡这种不平衡，恶魔猎手、山丘之王都是不错的主意，帕拉丁？伙计，我们早就拥有了，现在满大街上不都能看见他的身影——圣骑士吗？

至于其他的，啊，伙计，这可不是我们能猜想的，很难想象在《巫妖王之怒》后的资料片会是什么样子，要知道暴雪的那些家伙们根本不是人……哦，不，是根本不是普通人，我们完全猜不出他们在想些什么。（**山东 周润方**）

最终Boss耐萨里奥出场

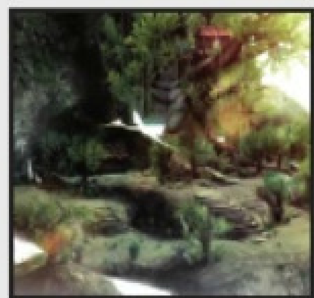
巫妖王之怒之后的下一步资料片为《巨龙时代》，而这部资料片的最终Boss确立为耐萨里奥，五条守护神龙之一堕落的大地守护者，黑龙之王，奈法利安和奥妮克希亚兄妹的父亲。暴雪一向喜欢把实力超群的英雄或者神一样的存在作为一群宅男腐女的最终Boss，自从克尔苏加德、伊利丹，甚至是阿尔萨斯这样万千人敬仰的神级英雄也被一群或40或25个虫子踩在脚下之后，我们就意识到在暴雪心中将没有不能被推倒的存在。巨龙？是个很好的选择。在之前的作中，也有大量的巨龙作为副本或者野外的Boss供我们来挑战，这其中就包括了一条守护神龙，疯狂了的蓝龙之王玛利苟斯。那么，作为"魔兽"体系世界观之中尚存不多的足够强大足够邪恶的存在之一，耐萨里奥走向前台也就比较容易理解和让人期待了。

而同样作为守护神龙的红龙女王阿莱克斯塔萨也将在这部资料片中登场，虽然她代表着正义和博爱，但是她这次将仍重蹈覆中，将像曾经的过去一样，被人控制，这次不再是兽人，而是被耐萨里奥控制，作为终极副本的第二大Boss，不得不和25个虫子直面对战，哦，不，应该说接受25个虫子对她的拯救。还记得黑翼之巢二号Boss红龙的那句台词么？"阿莱克斯塔萨，救救我。"而这一次，尊贵的红龙女王却需要我们来拯救了。暴雪将给玩家一个机会感受红发法师罗宁当年的体验。

当玩家们经历了无数的磨难之后，最终拯救了阿莱克斯塔萨并击败了耐萨里奥之后，还未来得及高兴就突然传来新的让所有人震惊的消息，邪恶的恶魔领主，燃烧军团的最高首领，拥有全宇宙最强实力的萨格拉斯复活了，也许应该说是苏醒了。没有人会相信当年麦迪文就那样真的把萨格拉斯杀死，他当然没有真正死掉，这次他又回来了，而且他轻易地复活了他手下两个最强大的将领，阿克蒙德和基尔加丹。这一次萨格拉斯怒了，发誓要毁灭整个艾泽拉斯，魔兽世界第四部资料片《萨格拉斯的逆袭》正式登场。

在这一部资料片中，玩家将面临前所未有的挑战。萨格拉斯亲自率领的燃烧军团将是从前的燃烧杂兵无法相比的，在野外几乎每一个恶魔都是精英，都需要三五个玩家协同努力才能做掉，当然掉落的金钱和获得的经验值也会与困难程度成正比。而在最后的副本中，倒数第二的Boss竟然是阿克蒙德和基尔加丹的联手！此二人的实力远非安其拉双子大帝所能比。在经历了无数次挫折和失败之后，玩家们终于侥幸击退二人，得以见到最终Boss萨格拉斯。这本来应该是一场毫无悬念的战斗，但是萨格拉斯却要因为维持某种法阵而只能以10%的实力来战斗（有点像"仙剑四"了）。即便是这样，玩家们仍然不是恶魔领主的对手，在恶魔领主剩下50%的生命值时，神迹降临了。从来没有以实体形式出现的月神艾露恩为了拯救艾泽拉斯，终于直接出面帮助虫子众们对抗最伟大的邪恶。月神的出场极大改善了双方的实力对比，但也仅仅势均力敌。在萨拉拉斯10%生命值的时候，他开始用大招。召唤了刚被击退的基尔加丹和阿克蒙德，组成无敌战术的AE三人组（难道是圣斗士），然后生命值全满……而这时候，联盟和部落的官方部队在泰兰德和萨尔的率领下赶到，最终的大决战开始……（**辽宁 土土的包子**）

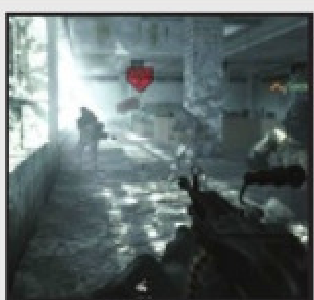
热门单机游戏排行榜



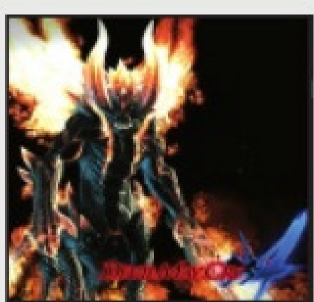
1 仙剑奇侠传四 ↑ 1856
制作公司：上海软星
上市日期：2007年
8.9



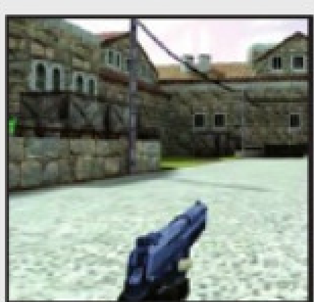
2 魔兽争霸III——冰封王座 ↓ 1837
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年
8.5



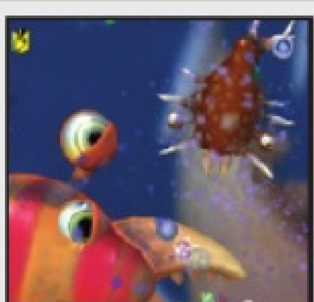
3 使命召唤4——现代战争 ↑ 1825
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年
9.0



4 鬼泣4 ↑ 1810
制作公司：Capcom
上市日期：2008年
8.0



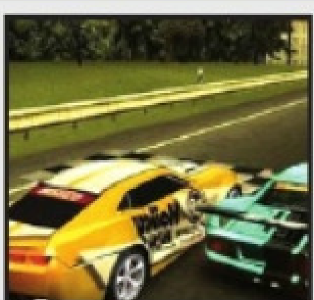
5 反恐精英1.6 ↓ 1793
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年
8.8



6 孢子 ↑ 1771
制作公司：Maxis
上市日期：2008年
8.5



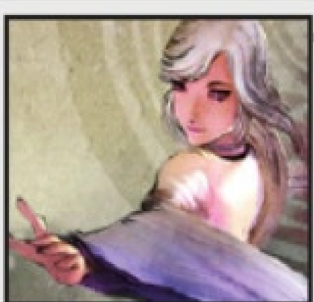
7 刺客信条 ↓ 1762
制作公司：GRIN
上市日期：2008年
8.5



8 极品飞车——职业赛道 ↓ 1740
制作公司：EA
上市日期：2007年
7.0



9 无双大蛇 1628
上市日期：2008年
制作公司：光荣
8.3



10 轩辕剑外传——汉之云 ↓ 1502
上市日期：2008年
制作公司：大宇
8.5

我正在玩的游戏

林晓：游戏的精神就是要“游”而“戏”——游，不专注也；戏，娱乐玩耍之。要是一根筋儿扎进去变成“游戏专家”，那你只有三条路可走了：1.做游戏研发；2.做游戏媒体编辑；3.做游戏撰稿人。那时候你会发现，怎么游戏也会有让自己不开心的时候呢……闲话不说，看看软盘上大家都在玩什么游戏。

《地下城与勇士》组 状态：郁闷中

ddp1995：本来我想把新练的漫游买套速度时装，结果发现QB和身上东西都被扒光了，在我看来网速才是王道。不过那视频怎么是韩服的？还是第一章？

panp：当然一切都要建立在网速没问题的情况下，网速有问题那就什么都不用谈了。号被盗是很正常的事情，我就被盗好多次了……

孤剑傲云：正在升级客户端用下载器下载那个慢啊，去官网手动下载，我晕，300MB的补丁变500MB。

《魔兽世界》组 状态：学术探讨中

icesaybye

BT的3.0，BT的骑士！3.0更新后一直在外，今天才有时间去体会下。于是去了下KLZ，碾压是毫无悬念的事，那只夜之魔忽上忽下就挂了。Down的速度不只快一点点。队伍是FQ的Tank，一路上他的DPS遥遥领先。我是

榜单的猜想



Turbo：毫无疑问，支持COD4。

pspsps22：“星际”已经10年了，仍然是我最爱我游戏，我会继续支持它。

破碎的轨迹：我看看2007年的“仙剑四”，再看看2008年鹰头马那空缺的最佳国产游戏……我的心……

Xiao_T（大声）：我的《星际争霸》啊！这么久了我们还在玩一代。自从2007年5月暴雪公布“星际2”以来到如今已经1年半有余了！2008年12月暴雪再次公布“星际2”将在09年第一季上市！2009年1月上市的游戏名单已经出来了，玩家们理智地认识到，“星际2”不会出现在这个名单上！试问一下，玻璃渣还会跳么！

软盘众人：暴雪不跳那就不是他的风格。

西张东望：《使命召唤》我的最爱，不知道《使命召唤6》会是个什么情况？现代战争第二季，二战一条道走到底，还是其他？投票选择吧。1.现代战争，2.二战，3.近未来战争，4.星河舰队，5.绝地武士，6.使命无双。

maojianping66：原始人战争吧。

tim1988：那不成石器时代了。

青鸟的忧伤：史前文明决战亚特兰蒂斯。

nerv部长：使命无双爆笑ing。

callme6851：《使命召唤5》开始注重联机了，下一步该不会Online吧。

下马骑士：最好改成中世纪，拿着链锤削骑马的人。

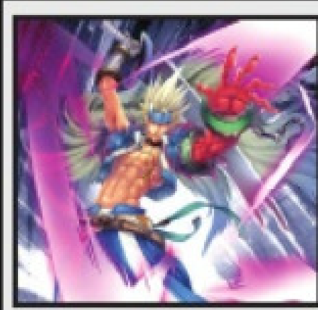
9XIIh：冰河vs饼河战争。

（办公室内，冰河骤然惊醒，从座椅上直起身子环顾四周，挠头道：“我怎地后背一阵凉风嗖嗖的？”）

icesaybye：《孢子》的确还有好玩的地方。玩《孢子》的时候忘记截图了，从最初的阿米巴原虫一口气玩到部落。话说我从下午起来到现在还没去吃饭一直玩这玩意……的确还有好玩的地方。本来在生物阶段我已经把我的宠物造型设置成恐龙了的，独角恐龙。后来进部落阶段时提示我多的手可以做更多的事，并且部落后不能再改造型了。我一想，干脆再增加一对手，然后配上装备就成现在这样子了。刚灭掉俩部落，居然敢在我嘴边偷食……撑不住了，吃饭去……



1 魔兽世界 2291
运营公司：第九城市
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD



2 地下城与勇士 2204
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE



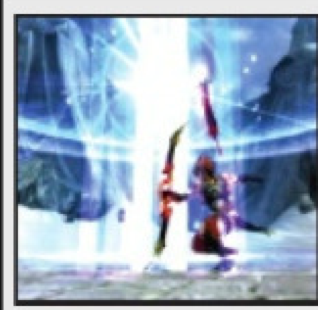
3 跑跑卡丁车 2178
运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon



4 梦幻西游 2165
运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易



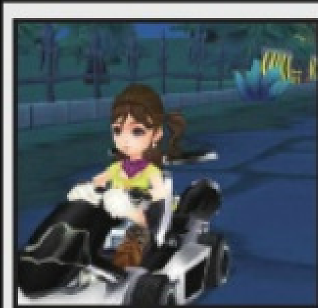
5 穿越火线 2147
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate



6 诛仙 2119
运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空



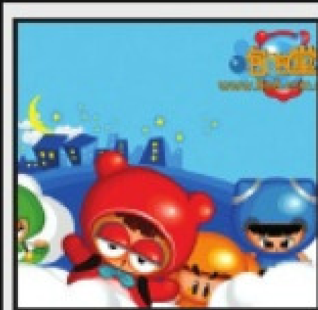
7 天龙八部 2080
运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐



8 QQ飞车 2055
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：腾讯



9 街头篮球 2032
运营公司：天联世纪
上市日期：2005年
制作公司：JC Entertainment



10 泡泡堂 2001
运营公司：上海盛大网络
上期日期：2003年
制作公司：NEOPLE

热门网络游戏排行榜

SS1130的法伤，可怜的我老是被他甩开几W的伤害，就是追不上，特别是群怪的时候。反正现在KLZ基本都是AOE过去了，他的DPS直线上彪，比我的种子都不知道厉害多少了，比较疏忽的是忘记看他装备了。最后Down掉王子，还落后几W伤害，真郁闷啊，现在QS怎么这么BT啊。另外，鸟德也很强了，一直死追着我DPS，始终差10来W的伤害，至于AOE著称的FS，也就排第四。等BLZ和谐QS，能T的同时又能输出还能治疗，得，以后一队QS能打天下了。

（这……这些是江湖黑话吗……完全不懂的说……）

z222007：能看懂的我路过。天天战场的我对你们说吧，现在骑士牛得厉害，秒我就3招，我可怜的法师啊，在战场里就是被屠杀的命啊。我是冰法，寒冰箭还没上那，骑士的自由祝福就上了。然后就是忏悔加审判，高兴了再制裁下我，我的屏幕总是黑白的。现在骑士很牛，将来的死亡骑士更牛。总之，骑士快统一“魔兽”了。

神久夜：所谓枪打出头鸟。目前扎堆练QS的同学们，本人在此给你们个忠告——观望，切记观望！国F3.0末日回响只是个测试版本，QS在这个版本翻身，FS在这个版本更加NB，就预示着这俩职业在今后漫长的Nerf路上将成为重点对象。请相信我，这绝非危言耸听。BLZ只追求所谓的各职业的平衡，它才不会管你谁怎么练什么职业，发现你的同类泛滥你就不值钱了，就要被大刀阔斧地Nerf之。懂？悠着点吧。

holmes996：现在下KLZ惩戒骑也能T呢。3.0后我下了次KLZ，打一王的时候MT掉线，然后惩戒骑抗盾当T，九人一兽（猎人的恐龙BB）一路打到埃兰……然后三人掉线……团散了，结束了我的3.0 KLZ之旅。顺便炫耀一下，诸位知道国际象棋一个人怎么过吗？就那次KLZ，我花了1个小时给研究出来了！

要诀是一开始选国王，然后退出，换选择召唤师（就是皇后位置的那个），然后先跑到酋长正对面最大距离冰箭下雨轮流上，在麦迪文放火的时候跑到右边一个位置与一个恶魔相邻，这个时候酋长会不动，好像是被棋子卡住了，而那个恶魔不会放火只会普通攻击招呼你，仍然是不停打酋长。接下来就看RP了，麦迪文作弊放火的情况下，电脑控制的牧师只要给国王刷过血，国王没烧死就OK，万事大吉！

我开出来个古树三联盾牌和一条DZ腰带。嘿嘿！

《梦幻西游》组　状态：征文“最难忘的记忆”中

9XIIh：本人最难忘的记忆就是为了梦幻里争夺现任梦幻老婆大人，携众兄弟砍翻三人，最后再被另外一群猛人群砍挂。鄙人上海一区宝光塔无梦飘涅。

风随尔动：自己的号满级的那一刻收到系统的防盗提醒，心想，终于给自己喜欢的游戏一个交代了，现在正在努力老婆大人的号。哈哈，52号表情，想必玩梦幻的人都知道是啥吧。

big.'s：最难忘的是卖点卡卖了几百W然后被盗号全没了。

37middle：曾经苦苦赚了几百W，还没来得及享受就被洗号。

《跑跑卡丁车》组　状态：炫耀中

One-T：本人跑跑最新成绩，滑雪场2分37秒29，沙漠旋转工地2分25秒83，高速公路2分07秒58，公路1分29秒00，矿山1分29秒XX（忘了），发卡2分43秒35，反向发卡不会，太空基本15左右。

我的Blog：http://blog.sina.com.cn/justonlyonethearchy，大家有空去踩下哈。我做了个雪山的视频，是第一次进40的视频，不是最好成绩啦。

青椒肉丝：太NB了，老大我崇拜你！

勾画：你的技术已经达到我们车队的入队标准了呢！加油哦！

lhbby218：高速公路要跑到2分内才算高手（哗，一盆冷水泼下来）。P

TOPTEN网上投票系统重新投入使用了，地址是www.poptopten.com，你也可以直接从《大众软件》论坛大软地盘www.popsoft.com.cn/bbs首页的TOPTEN投票链接进入投票系统。这个系统是超级软粉陈业欣同学制作的（这家伙就是拿到试客第一份产品的那个人，RP好得没话说），简单了点，不过挺实用的。在此谢谢陈业欣。那么就赶快来投票，表达你对软件或者游戏的意见，说不定还能赢取每月的幸运读者奖。

大众软件

2009年 再攀高峰！

全面升级

★ 2009年《大众软件》将从半月刊改版为旬刊，内容更丰富，报道更全面！

★《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下3期，1、8、16日出版，讯息更及时！

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。
订阅方法：到当地邮局汇款。
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室
邮编：100142
汇款金额：XXX
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话。



网上订阅方法：
登录淘宝网搜索店铺名称：大软读者俱乐部
店铺网址：http://shop35122436.taobao.com

接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米，
亮甲店130号恩济大厦506室。
联系人：陈小姐
联系电话：010—88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由刊社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。
注：目前杂志社只接受订阅2009年4月——2009年12月杂志业务。

凡在杂志社订阅《大众软件》2009年杂志的读者都会收到一份精美的游戏周边小礼品。



魔兽世界
巫妖王之怒
典藏图文指导全书
（增补版）

大众软件 2008贺岁版增刊
全国各地书报亭有售

- 《魔兽世界》v3.0《末日的回响》新开内容详解
- 资料片种族天赋变化分析
- 资料片职业新天赋、技能分析
- 首个英雄职业死亡骑士最全面介绍
- 新增成就系统超详细攻略
- 诺森德大陆完全地理志
- 新派系的声望提高与奖励
- 全新战场与竞技场之展望
- 新增商业技能铭文入门指引
- 70～80级副本完全攻关指南
- 新的统一的战斗技能等级及80级属性换算







随增刊赠送

《巫妖王之怒》最新副本装备掉落手册

《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌

定价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263
电话：（010）65934375 65025164
传真：（010）65934375 邮编：100026

邮发代号：82—726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN